COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
2006 2月号 No.069
平成18年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第2号 通巻第69号
ARCADIA
アルカディア
特別定価690yen
enterbrain
誌面刷新！
リニューアル特大号!!
北斗の拳
機動戦士ガンダム0079
カードビルダー
●最新情報
beatmaniaIIDX13 DistorteD
トイズマーチ2
式神の城III
メタルスラッグ6
特別付録
鉄拳5DR
完全対応
「技表本」
鉄拳5 DARK RESURRECTION
発表！第6回
アルカディア大賞
闘劇'06
地方予選発表！
メーカー描き下ろし
年賀状2006
BEMANI
トップランカー決定戦
●攻略特集
THE KING OF FIGHTERS XI
GUILTY GEAR XX SLASH
Quest of D Ver.2.0 護符の継承者
ザ ハウス オブ ザ デッド 4
ポップンミュージック13 カーニバル
マリオカート アーケードグランプリ
カウンターストライク ネオ
エスプガルーダII
アイドルマスター
ベースボールヒーローズ

SEGA® 新たな舞台でライバル達が待ちうける。

THE HOUSE OF THE DEAD 4

ザ ハウス オブ ザ デッド 4

最凶最悪の恐怖…

圧倒的な数のゾンビが最悪の恐怖と共に襲いかかる!!

今にも画面から飛び出すかと思うほどの超リアルなゾンビ達が圧倒的な数で迫り来る!
あなたはこのかつてない恐怖感に耐えることができるか?

フルオートマシンガンで大量のゾンビをなぎ倒せ!!

我が身を守る強力な武器「フルオートマシンガン」を使って、
次々に襲いかかる大量のゾンビ達を撃ちまくれ!
密集しているゾンビ達はサブウェポンの手榴弾で一掃だ!

62インチワイドモニターの大迫力画面!!

この冬、日本全国に悪寒が走る!!
謎のCM放映中。
急げ!▶home page
http://hod4.sega.jp/

BANPRESTO

勝利の栄光を掴むのは、
地球連邦軍か？ ジオン公国軍か？

機動戦士ガンダム
0079
カードビルダー
TM

ガンダムゲーム初！ アーケード・カードバトルゲーム誕生。

機動戦士ガンダムの1年戦争を舞台に、地球連邦軍とジオン公国軍の新たな戦いがはじまる。プレイヤーは、どちらかの軍に所属し、カードを自分で動かしながら敵部隊と対戦。さらに、プレイ毎にカードコレクションが増える、ガンダムファン垂涎のリアルタイムカードバトル。あの宿命の戦いがゲームセンターで、今再び…！

ゲームセンターで、
新たな1年戦争に挑め！

詳しい情報は公式ホームページで ≫ http://gundam-cardbuilder.com/

PlayStation®2

サイキックフォース™

COMPLETE

あの超能力大戦の全てが“PlayStation 2”で甦る！

超能力者同士が持てる能力を駆使して、空中で戦うアクションゲームとして人気を博したサイキックシリーズがここに復活。
「サイキックフォース」「サイキックフォース2012」、そして開発スタッフによって極秘に製作されていた幻のタイトルである
「サイキックフォース2012EX」を“PlayStation 2”用に待望のパッケージ化。

2005年12月29日発売予定　サイキックフォース COMPLETE 通常版 標準価格7,140円（税込）

数量限定	ウォンフィギュア同梱版	エミリオフィギュア同梱版	ウェンディーフィギュア同梱版	フィギュア3体同梱版
	標準価格　各8,190円（税込）			標準価格10,290円（税込）

※フィギュア3体同梱版のエミリオは、闇エミリオバージョンのカラーリングとなりますので予めご了承下さい。フィギュア写真はイメージです。実際とは異なる場合があります。

※これらのソフトウェアは現在開発中のものです。製品版では、改善のため仕様等を変更することがあります。

タイトーウェブサイト http://www.taito.co.jp/

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2006年2月号(No.69)

http://www.arcadiamagazine.com/

表紙の裏

永きに渡り三島家の地下深くに封印されていた、最強いや最凶の漢が解き放たれた!
三島の血を受け継ぎ、呪われたと言っても過言ではない宿命に挑む決意を固める仁。果たして、闇に囚われた仁ハに勝つ術はあるのだろうか……。

稼働前から話題騒然『鉄拳5DR』がついに始動! 今号では、全キャラ技表小冊子の付録に加え、20ページもの攻略記事も掲載!! (記事は8ページから)

闘劇開催タイトル攻略特集!

特集記事

連載記事

掲載ゲームタイトル(五十音順)

プライバシーポリシー

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)

『DR』攻略、本格始動!

ついに稼働した『鉄拳5 DR』。今回は、超ボリュームの20Pで全キャラクター攻略を実現! 付録の技表本と合わせて活用してほしい。この冬は鉄拳ざんまいだ!!

Text:ミシマスター

鉄拳5 DARK RESURRECTION
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：対戦格闘ゲーム
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：12月13日（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM256

新生ステージが大幅に追加!

『DR』になって追加されたのは新キャラクターだけではない。闘いの場となる新ステージも追加されているぞ。

新たなステージはピンク一色なプレイルーム、狼の群れが居るウルヴズデン、ヘリコプターの飛んでいる工場地のインダストリアルコンプレックス、霧に覆われているオミナスミストの四つだ。

ランダムセレクトした場合に無限遠が選ばれる確率が増えたので、壁の得意なキャラクターには対戦時に影響が出てきそうだ。

各ステージのおおよその広さ

ステージ名	広さ
Playroom	無限
Wolve's Den	
Industrial Complex	
Ominous Mist	
Great Plains	
Aurora Australis	
Inferno	
Space Colony	広い
Meteor Shower	
City Lights	
Autumn Temple	
Ghetto Pit	少し広い
Galleon	
Heaven's Gate	
All Hallow's Eve	
Winter Palace	
Pool Party	狭い
Festival	
Western Gate	

完全新規追加の4ステージを紹介!

Playroom
プレイルーム

ピンク色を基調としたかわいらしいリリお嬢さまのステージ。地面に散らばっているハート型の風船は近付けば弾き飛ばすことができる。

Wolve's Den
ウルヴズ デン

大きな月の明りの下、飢えた狼たちに囲まれながら闘うステージ。森の中のせいもあってか薄暗いのが特徴で、油断していると狼に襲われるかも!?

Industrial Complex
インダストリアル コンプレックス

大きなパイプから大量の排気ガスが噴出されている、いかにも空気の悪そうな工業地帯。ラウンド開始時に逆光となっているので少し眩しい。

Ominous Mist
オミナス ミスト

空は雲に覆われ、辺りには怪しい霧が立ち込める無限ステージ。枯れ木にとまるカラスがさらに不気味な雰囲気をかもし出している。

生まれ変わった15のステージ

前作からあった15のステージすべてが一新!! 昼から夜へなどの単純な変化だけではなく、形状以外は大きく様変わりした。細部まで変化に富んだ新ステージで新たな歴史を刻み込め!

Western Gate
ウエスタン ゲート

壁 円形　周りに何体もの巨大な虎の彫刻があしらわれた、壁のある円形のステージ。

Autumn Temple
オータム テンプル

壁 正方形　Burning Templeは鎮火したようで、季節はすっかり秋の模様。落ち葉が舞う純和風ステージ。

Meteor Shower
メテオ シャワー

壁 円形　広大な滝の水しぶきでうっすら虹ができあがり、夜空を見上げればほら流れ星が☆ミ

Ghetto Pit
ゲットー ピット

壁 八角形　車が吊るされ、いかにも危なそうな連中がノリノリで見物しているスラム街の一角。

City Lights
シティ ライツ

壁 正方形　ネオンサインが綺麗に見えるビルの屋上。外柵は低いが落っこちる心配は無いぞ。

Great Plains
グレート プレインズ

∞　澄み切った青空、野花咲く草原がいっぱいに広がった心癒される美しいステージ。

Galleon
ガレオン

壁 円形　財宝と海賊の屍が散らばっている海賊船上での闘い。歩くだけで金貨が飛び散る。

ステージを知り、壁を知らば百戦危うからず！
壁を有効活用する!!

壁を知ろう

鉄拳において、壁は重要な要素。壁の生み出す二つの効果について、改めて紹介しておこう。

一つは「後ろダッシュや横移動に制限がかかる」というもの。壁際に居ると回避の選択肢が減り、通常より攻められやすくなってしまう。相手を壁際に追い込んだ場合は、攻めやすくなるわけだ。

もう一つは「技が当たり、反動で壁にヒットすると特殊やられモーションになる」というもの。相手を壁にぶつけつつの「壁コンボ」を決めれば、体力を一気に奪えることになる。

強力な壁コンボを持つキャラクターにとって壁は友達。壁ありステージで闘うようにしよう。

壁コンボを決めよう

壁コンボは相手を浮かせたまま壁に激突するまで運び、そこからさらに追撃するのが一般的。この壁コンボには、大きく分けて五つのパターンがある。キャラクターの技の性能を把握し、状況ごとに有効な壁コンボを狙おう。

壁コンボの種類

	壁コンボ例	備考
ダメージ重視	単発技を当てる 【ポールの場合】崩拳（⇩⇘⇨RP）	最も簡単かつ基本的なパターン。ダメージの高い単発技を当てるだけだ。ただし、キングのショルダータックル（⇨LP+RP）など自分の硬直が大き過ぎる場合は、硬直中に相手の反撃が確定してしまうため注意。
	多段ヒットするコンボ 【ロウの場合】ワンツーパンチ～ブレイズナックルコンボ（LP RP⇨RP LP RP）	相手が壁にヒットする度にダメージが1入ることを利用したコンボ。つなぎの早い多段技を持つキャラが狙うと効果的。ただし、ワンツーパンチ程度では単発技を当てるよりも結果的にダメージが低くなってしまうので、例のようにダメージの高い連係で狙いたい。
	着地際を狙うコンボ 【ポールの場合】三宝龍・下段（⇨➡LP RP⇩RP）	相手が受け身を取れるようになる直前に技を当てると、ダメージ補正が70%になることを利用したコンボ。左の例の場合、3発目がちょうど相手のダウン際に重なる。下方向に判定が強く、ダメージの高い技を持っているキャラが効果的。特に連係の最後の技が該当する場合に狙いやすい。
起き攻め重視	たたき付ける 【カズヤの場合】右踵落とし（⇨RK）	たたき付けて受け身を取らせないことで、相手のダウン状態を攻める。カズヤの右踵落とし（⇨RK）のように、相手をたたき付ける技自体のダメージが高い場合は、特に有効。
	跳び越える 【リリの場合】ワンツーパンチ（LP RP）～前方ジャンプ	硬直の小さい技を決めて、相手の横転受け身を攻めるためのコンボ。壁コンボの後に前方ジャンプで相手を飛び越し、背後を取る。背向けからの固有技を持っているなど、相手が横転受け身を取っていなかった場合にダウン状態を攻める手段があると、フォローが利く。

壁の恩恵を受ける技たち

浮かせ技や相手を吹っ飛ばす効果のある技、突進技などは壁を背負った相手にヒットさせれば壁やられを誘発することができる。壁が無い場所での通常の立ち合いでは使いづらいような技も、壁があることによって主力の攻撃となる場合もあり、また戦術面でも大きな影響が出てくるはずなので、自分の使うキャラクターの技の性能はしっかりと把握しておきたい。

相手を壁に追い詰めたときの攻めだけでなく、自分が追い込まれたときに有効な技や壁際から脱出する手段も身に着けておこう。

キングのジャイアントスイングは後方に壁があれば壁ヒットで大ダメージを期待できる。

All Hallow's Eve オール ハロウズ イヴ

壁 正方形 ハロウィンステージ。地面のカボチャは割ることができ、カエルはつぶすと昇天してしまう。

Winter Palace ウインター パレス

壁 正方形 中ボスのデビルジンステージ。割れている窓から室内に雪が入り込んでしまっている。

Festival フェスティバル

壁 正方形 にぎやかな飾りつけは何やらお祭りの気配。写真中央の顔は口がパクパクするので注目。

Aurora Australis オーロラ オーストラリス

∞ ペンギンたちが暮らす南極ステージ。夜空にはオーロラが美しく光り輝いている。

Heaven's Gate ヘヴンズ ゲート

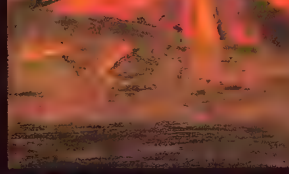
壁 正方形 非常に明るく、仏像が印象的なステージ。階段を昇り切れば黄金の仏像を拝むことができる。

Space Colony スペース コロニー

壁 八角形 擬似重力を作り出した宇宙コロニー。外にはありのままの姿の地球が見て取れる。

Pool Party プール パーティ

壁 八角形 水着美女に囲まれた狭いステージ。アフロ女性が増えたのはペンチに居るタイガーの影響か!?

Inferno インフェルノ

∞ 炎が燃え盛るジンパチとの最終決戦の場。辺り一面真っ赤に染まり、灼熱の空気が吹き荒れる。

スライサーソバットをぶん回せ

スライサーソバット（⇩◎）は発生は遅いがリーチの長い中段攻撃。ジャンプステータスなので相手の下段攻撃をかわす上、ヒット時はセパレーター（⇩◎◎◎）やモルグ（相手ダウン中⇩◎）による追撃が決まる優秀な技だ。相手の技をスカしたときの確定反撃や起き攻めなどの有利な局面での横移動対策に使っていこう。ガードされても反撃を受けないので、ガード後安易に上段攻撃を出してくる相手にはしゃがんでプロトンアッパー（立ち途中◎）を決めていきたい。

難しくなるが、追撃には右横移動→セパレーター・ヘヴィ2発止め（⇩◎◎◎）→セパレーターも可能。

決めろ、ブリザードハンマー！

空中コンボ後など相手の横転受け身に対しては前ダッシュで近付いてブリザードハンマー（⇦◎）を重ねるのが効果的。中段攻撃でガードさせればドラグノフ側が先に動ける上、うまく重ねれば横転受け身後の相手の横移動と暴れのどちらに対しても打ち勝つことができる。ブリザードハンマーヒット後はモルグ（⇩◎）による追い打ちが決まるが、期待値重視でここはキャタピラーヒール（⇨➡◎）を使っていこう。ダメージがさほど変わらない上、その場立ちと後転の選択肢を取った相手にはキャタピラーヒール部分が空中ヒットし、追撃が決まる。前者には立ち途中◎→セパレーター（⇩◎◎◎）を、後者には立ち途中◎→シャープナー（⇩◎）を決めていこう。

技そのものの横方向への判定はさほど強くない。早めに重ねよう。

ヒット時に反応が遅れてしまってもモルグなら余裕で間に合うぞ。

クセのある技を使いこなそう

リビングデッド（うつ伏せダウン中◎）／ほふく前進。攻撃判定は無いが、移動が早いので一部の連続技を回避できる。技後は背向けしゃがみ状態なので相手の攻撃をかわしたときは◎で振り向いてプロトンアッパー（立ち途中◎）を決めよう。

スタンガンニー（⇨◎◎）／上→中のコンビネーションで、ガード時反撃を受けず、初段カウンターヒット時は2発連続ヒット。大きくディレイをかけられるので、初段をガードして暴れる相手に狙っていこう。2発目カウンターヒット時は相手が崩れ、追撃できる。バックロックキック～イヤーカップ（⇦◎◎）→ワンツーパンチ（◎◎）～前ダッシュ→セパレーター（⇩◎◎◎）が相手体力の半分を奪うぞ。難度が高いのでワンツーパンチ部分を省くのもアリだ。

リビングデッドを起き上がりのアクセントの一つに加えてみよう。

多くの人が2発目をカウンターでくらうスタンガンニー。使うしかない！

スコルピオンシザースを使っていこう

スコルピオンシザース（⬈◎）は発生が30フレームとかなり遅い投げ技だが、抜けコマンドが無いのが最大の特徴。しゃがまれても着地後は即座にダウン状態になり、拾われて空中コンボを決められる心配が無いのも強み。ダメージが30と高いので、最後のケズリや有利な局面で反撃に困ったときに最適だ。また、ジャンプキャンセル（ジャンプ方向コマンドの技限定でレバー入力後ボタンの入力を遅らせることで見た目の発生を早くするテクニック）がかかるので、応用させていくと決まる確率が上がるぞ。

ジャンプキャンセルで出せば、見てからしゃがめる人はまず居ないのでドンドン狙っていこう。

確定反撃にはこの技！

スマッシュサミング（⇦◎）

リーチが長いのでポールの崩拳のようにガード時距離の離れる技の反撃に役立つ。コマンドがガード方向なのでとっさに出せる点もうれしい。

コンビネーション・クーガー（⇨◎◎）

発生14フレームのリーチの長い上段攻撃。2発連続ヒットし、ダメージが高いのが魅力。ヒット後は互いに五分の状況となるぞ。

スマッシュ＆サミングヒット後はドラグノフ側が有利な状況。続けて攻めを展開しよう。

空中コンボ（基本編）

① 立ち[illegible]カウンターヒット→セパレーター・ヘヴィ1発止め（[illegible]）→セパレーター（[illegible]）
② サイドロ[illegible]→ワンツース[illegible]→セパレーター（[illegible]）
③ フレキシブルエルボー（[illegible]）→コンビネーション・クーガー1発止め（[illegible]）→セパレーター・ヘヴィ2発止め（[illegible]）→セパレーター（[illegible]）

①は立ち[illegible]が近距離カウンター[illegible]のとき限定。先端カウンターヒット[illegible]時はセパレーター・ヘヴィが届かない
②はダメージの高いコンボ。プロトンアッパー（立ち途中◎）から[illegible]ずれている場合は決まらない。
③はフレキシブルエルボーから[illegible]ダメージコンボ。[illegible]

空中コンボ（応用編）

① （2P限定）クリッピングスイープ（[illegible]）クリーンヒット～右横移動→[illegible]→セパレーター2発止め（[illegible]）→セパレーター[illegible]
② ロシアンフック（[illegible]）カウンター[illegible]→コサアンフックラッシュ（[illegible]）2発目カウンターヒット～左横移動→キャタピラーヒール（[illegible]）→[illegible]→セパレーター（[illegible]）
③ ブーストエルボー（[illegible]）→スライサーソ[illegible]→セパレーター・ヘヴィ2発止め（[illegible]）→セパレーター（[illegible]）

①は起き上がり下段キックからも可能。立ち途中◎がドラッグ[illegible]に化けやすく難しい。[illegible]からセパレーター・ヘヴィで拾った方が難度は下がるぞ。②は横移動の[illegible]セパレーターが全段[illegible]キャタピラーヒールがダウン状態の相手にヒットしてしまう。[illegible]OKだ。

※ARCADIA1月号P37にて「ブーストエルボー（⇩⇧➡◎）」の攻撃判定を上段と表記しておりましたが、正しくは中段になります。お詫びして訂正致します。

[illegible]相手が特殊なよろけになるので[illegible]
[illegible]った使い方が適当だろう。前ダッシュから出す場合に[illegible]

主力技のほとんどがコンボ始動技な上、コンボが簡単で高威力なリリ。距離別の闘い方を覚え、勝利の山を築き上げよう。

Text:ハメコ。

空中コンボをクロックキック（）で締めた後の起き攻め

空中で2〜3発技を当ててからクロックキックを決めると、近い間合いでたたき付けるため強力な起き攻めが可能。有効な選択肢を具体的に紹介していこう。

パドリングビート2発止め（）
ダウンにヒットし、その場起き上がりや後転は拾ってさらにパドリングビートで追撃できる万能の選択肢。まずはこれで相手の行動を抑制するのが基本だ。

アルトロデオ（）
寝っぱなしだけでなく横転、後転に当たる。その場起き上がりされても下段さばきが間に合わず、ガードされても11フレーム不利なだけとリスクは非常に小さい。

パラードステップ〜ハニーサックル1発止め（）
アルトロデオを読んでその場起き上がりからしゃがみガードする相手に。パラードステップを長く取ることでダウンにもヒットし、ガード時も反撃を受けにくい。

クロックキック（）
その場起き上がり以外にヒットし、ガードされても反撃を受けない。後転などに決まると再び同じ状況となり、相手キャラによっては横転を掘り起こすことも。

華麗で簡単!! セレブ流接近戦

近距離で特に使えるのが、しゃがみ状態の相手を浮かせられる上にガード時反撃を受けない。からの派生やガードさせて1フレーム有利のデフュージョンハンド（）でけん制しつつ、と横に強く投げ後の状況がいいロングレンジスローで二択を迫るのが基本戦法。ここに横歩きでの様子見を交ぜつつ、相手の技の空振りにを決められればほぼ完成といえる。なお、は自分の右側に、は自分の左側に強い。右横移動が多い相手には、思い切ってを出すのも有効だ。

下段攻撃を使うなら、ヒット時近い間合いで5フレーム有利となるアルトロデオ（）がオススメ。

ゴージャスな中〜遠距離戦でキメ♪

中距離での基本は、パラードステップ（）からアンガルド（）とホライズンスライド（）による二択。共にカウンターヒット時はパドリングビート2発止め（）で拾えるのが利点。前者はガードされても若干離れた間合いで1フレーム不利となるので、横歩きでの様子見を基本に、ロングレンジスローによる強引な攻めを交ぜていこう。後者はヒットしても不利だが、自動的に相手が若干左側に居る状態となるので、右横移動による回避が狙いやすい。また、リーチに優れた中段攻撃ブラッディマスカレード・ハーケン2発止め（）も使っていきたい技の一つ。2発目は上段だが強制ガードとなり、ガード時は9フレーム不利。2発目にディレイをかけてもつながるためヒット確認が可能で、ディレイでやに派生できるため、反撃の抑制も可能。特に、ブラッディマスカレード・ハーケン3発目（）は上段だが、ガードされても2フレーム不利なだけ。逆に、ブラッディマスカレード・ランス3発目（）は中段だがスキは大きいぞ。

リーチに優れたホライズンスライドは削りに便利。横にも強く、カウンター時はコンボにいける。

は1、2発目ヒット時ともに若干不利な状況。手堅くいくなら横歩きによる様子見がいい。

確定反撃にはこの技！

ワンツートラップロー（）
10フレームのスキにダメージ25を与えられる。ただし、3発目ヒット後は7フレーム不利なので、攻めを継続するなら2発止めに（6フレーム有利）。

15フレームの浮かし技で、ほかのキャラのよりもリーチが長く使いやすい。立ちしゃがみ問わず15フレーム以上のスキにはこれを決めていこう。

はリーチが長いので、カズヤの踵切り（）ガード後などにも届いてしまう。

空中コンボ（基本編）

① [illegible]orの[illegible]→ブラッディマスカレード・ハーケン（） or クロックキック（）
② バックフリップ・スピニングエッジ1発止め[illegible]入れで振り向きorストーンガーデン（）カウンターヒットor[illegible]（）カウンターヒット→パドリングビート2発止め（）→パドリングビート（）
③ マッターホルンキャノン[illegible]→ジャンプ[illegible]入れ[illegible]→ブラッディマスカレード・ハーケン（）

①は基本となるコンボで、ほとんど[illegible]から決められる。[illegible]クロックキックにすれば上記カコミの攻めに移行できるが、軸がずれているときはブラッディマスカレード・ハーケン[illegible]だ。②はダウンを拾う形でのコンボ。[illegible]で入力するだけと簡単。③[illegible]

空中コンボ（応用編）

① エーデルワイス（）カウンターヒット〜左横移動→パドリングビート2発止め（）→パドリングビート（）
② フラットトリップ（背向け中）→アンテロープキック（）
③ （壁際で）アーチキックコンボ（）〜壁やられ・強→→クロックキック（）→

①はエーデルワイスでダウンを奪った後、左横移動で軸を正面に[illegible]通りのコンボを決める。②は[illegible]中の下段であるフラットトリップで崩した後の簡単な追撃。起き上がり[illegible]からも決まる。③は壁やられ・強を誘発した後の追撃で、いったん後ろダッシュして距離を取ってからで浮かしなおし、壁に張り付いたところにクロックキックを当てる。

※ARCADIA1月号P38にて「メヌエット（背向け中）」と表記しておりましたが、正しくは「テンペスト（背向け中に）」になります。お詫びして訂正致します。

[illegible]有利と攻めを継続でき、後者[illegible]壁やられ・強を狙っていける。

リーチの長さを生かして立ち回れ!

アーマーキング
ARMOR KING

プロレスラーらしく破壊力のある技が多いが、1発1発が重いので丁寧に当てていくことも求められるキャラクターだ。

Text:ノブ

接近戦はダブルアームスイング!

今作では投げが打撃に打ち勝ちやすくなったので、発生の早いダブルアームスイング(⇨☆⇦⇩⇦➡RPLP)は非常に強力。攻撃を当ててこちらが有利な場合はもちろん、ガードされても若干不利程度の⇦RK や⇩RK の後に決め打ちで出してしまうのも悪くないぞ。ダブルアームスイングはほかの投げ技に比べ抜けるのが難しいため相手は相当警戒してくるはずだ。そこに近距離からのシャイニングケンカキック(接近して⇨⇨➡RK)も交ぜれば、ほとんど抜けられることは無いぞ。

相手の技を吸い込むようにカウンター気味に投げれば、抜けられることはほぼ無い。

確定反撃にはこの技!

ショルダーインパクト(⇨RK)

発生が早くリーチは長いので、確定反撃として使う機会は非常に多いぞ。ダメージが高いので反撃のチャンスは見逃すな!

立ち・しゃがみ状態から出せる最速の浮かし技。ショルダーインパクトよりリーチ・発生共に劣るが、コンボに移行できるため決めていきたい。

ワンコマンドで出せる浮かし技である⇩RKは、常に意識して闘うようにしよう。

連係技を活用しよう

アーマーキングの技は単発技が多いが、リバーススイッチキックトルネード(⇦LKRK)とダークネスサイクロン(LPRP)は使いやすい連係技だ。

前者は中→上段のソバットを繰り出すもので、2発目をガードさせれば大幅に有利な状況になるぞ。2発目をしゃがめない相手も多いので対応されるまでどんどん出していこう。うまくガードさせることに成功したら、ロングレンジスロー(接近して⇨LK or RK)で投げてしまおう。

後者は同じく中→上段の連係だが連続ヒットするので、中段の選択肢として使っていこう。2発目をカウンターヒットさせれば空中コンボを狙えるため、ディレイを駆使してカウンターヒットを狙っていくのも有効だぞ。

2発目をガードさせれば距離は遠いが、大きく有利になるので……。

積極的に強力になったロングレンジスローを狙っていこう。

ショルダーインパクトを決めろ!

アーマーキングのリーチを生かせる中~遠距離戦では(⇦RK)、バズソーキック(横移動中にRK)、特殊ステップからのトゥースマッシュ(⇨☆⇩➡☆RK)などスキの少ない右足の技でけん制し近付かれないようにしていこう。

これを嫌がり相手が技をこちらに当たらない距離で出してくるようになったら、そのスキにショルダーインパクト(⇨RK)を当てていこう。ショルダーインパクトを確実に当てられるかどうかがアーマーキングの強さを左右するといってもいいくらいなので、練習を重ねよう。けん制しつつ突然ナックルボム(⇩RP)で奇襲をかけると意外に当たってくれるので出してみよう。ガードさせれば有利になり、横への判定もなかなか強いぞ。

アーマーキングの立ち途中RKは、ほかの多くのキャラより威力が高く使えるぞ。

ショルダーインパクトはフェンの獣寸靠と並ぶ強力な技だ。

強力な下段攻撃を当てよう

ローブロー(⇩➡☆RK)は発生が早く、ヒットさせれば大幅に有利となる強力な下段攻撃だ。ヒット後はロングレンジスローを軸に攻めよう。打撃に負けることはほとんど無く、相手はしゃがんで回避するしか無いため、非常に強力な連係だ。相手がしゃがむようなら⇩RKを出して空中コンボを狙おう。しゃがみ状態からの浮かし技の発生が遅いアスカなどの相手にはガードされても痛い反撃は受けないので気軽に出せる。

もう一つオススメする下段攻撃に水面蹴り(⇩RK)がある。発生が早くリーチが長いので、中間距離で先端を当てるように使うといい。

ローブローをヒットさせたら、有利を生かして悶絶している相手にさらに選択を迫っていこう。

空中コンボ(基本編)

- ① ブラックスマッシュ[illegible]→ライトストレート~レフトアッパー[illegible]→ワンツーパンチ[illegible]→ショルダーインパクト[illegible]
- ② [illegible]→ライトストレート~レフトアッパー[illegible]→ダークネスサイクロン[illegible]→クロスカッター[illegible]
- ③ グリーンミスト[illegible]→ショルダーインパクト[illegible]

①は起き攻めはできないが[illegible]コンボ。多少軸がズレていても[illegible]。②はすべて最速でつなげばいい。ジンなどの特定のキャラにはクロス[illegible]代わりにショルダーインパクト[illegible]大ダメージを与えることができるぞ。③はグリーンミストが多少[illegible]のコンボ。[illegible]も居るぞ。

空中コンボ(応用編)

- ① ブラックスマッシュ[illegible]→ブラックスマッシュ[illegible]→[illegible]→ランニングクロスドライバー(空中の相手に[illegible])
- ② ブラックシャブ[illegible]カウンターヒット→ダークネスサイクロン[illegible]→マッスルドライバー(空中の相手に[illegible])
- ③ ジャンピングケンカキック[illegible]→ナックルボム[illegible]

①のコンボはコマンド入力の素早さ・正確さが問われるコンボ。[illegible]うちは、2回目のブラックスマッシュをライトストレート~レフトアッパーなどにして練習しよう。②はすべて[illegible]つなげば決まるぞ。③は相手が[illegible]らなかったときのコンボ。2発だけだが威力は相当なもの。ドラフノフロ[illegible]は入らないので注意が必要。

TEKKEN 事典DR [illegible]アーマーキングの正面に相手が落ちてくることがある[illegible]めることができる。決める機会は少ないかもしれないが[illegible]

燕返しで接近戦がより強く!!

もともと接近戦での武器が豊富なアスカだが、さらに燕返し(◇◎)という新技が追加された。これは発生12フレームの中段で、しゃがみステータスを持つ上に姿勢が低いため、若干不利な状態でも使えるけん制技として役立つ。ヒット時は若干離れた間合いで3フレーム有利となるので、横移動による様子見をメインに動いていこう。なお、ガードされても7フレーム不利と反撃を受けないのも○。

扉戸(◇◎)をガードされた後など、若干不利な状況でこそ光る技が豊富にそろっているアスカ。

新技の燕返しがその一つ。蒼月などより発生が早く、単純につぶされにくいというのが利点となる。

水仙、裏水仙で相手を崩せ

上→下と素早く発生する◇◎はケズリに有効。1～2発目間は連続ヒットしないが、ガードされても反撃を受けず、ヒット時は3フレーム有利。立ち◎でのけん制や横移動につなぐといい。◇◎からは中段のダウン誘発技である水仙(◇◎◎)、カウンターヒット時ダウンを奪える下段の裏水仙(◇◎◎◎)に派生できる。ただし、前者は14フレーム不利、後者は16フレーム不利と、ガード時のリスクが怖いので、壁際などここぞというときの使用に留めておこう。

つなぎが早く、下段さばきされない限りリスクの無い◇◎。体力をケズりつつ有利な状況を作れるので……

立ち◎や真空刈脚(◇◎)などで連係を組み立てるといい。もちろん横移動での様子見も有効だ。

燕槌～彩華蓮蹴
(◇◎◎◎◎)

初段カウンターヒットで3発目までつながるのが最大の利点。その代わり、彩華のスキが増えてしまい、ヒットしても1フレーム有利、ガードされると10フレーム不利となって反撃を受けてしまうように。従って、今までのようにけん制で振り回すのは得策ではない。3発目で壁やられ・強を誘発できるので、水仙と同じく、壁際に追い詰めてから使っていきたい。

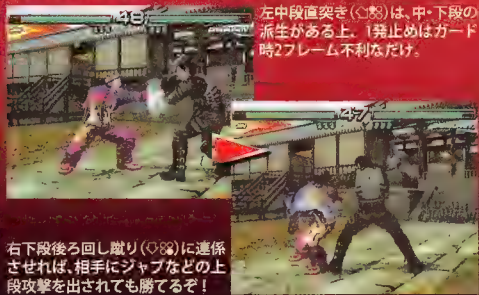
空中コンボ

① 鬼殺し[illegible]→[illegible]→白鷺遊舞2発止め([illegible])→燕槌～彩華蓮蹴([illegible])
② 国崩([illegible])→立ち途中[illegible]→白鷺遊舞2発止め([illegible])→燕槌～彩華蓮蹴([illegible])
③ 壁やられ・強→裏水仙([illegible])

①、②は[illegible]～彩華蓮蹴を組み込んだ[illegible]組み込んで白鷺遊舞2発止めを決めるのが難しいが、[illegible]従来のものより[illegible]。③は裏水仙の3発目がダウン判定に決まる。

ディレイが決め手!

接近戦で攻めの起点となる技は、左中段直突き～中段前回し蹴り(◇◎◎)だ。この技は、2発目にディレイをかけて出しても割り込まれないため、相手が手を出してくる場合は問答無用でカウンターを取れるぞ。1発目をガードした相手が手を出してこないなら、ロングレンジスロー(◇◎or◇◎)や右下段回し蹴り(◇◎)といった下段攻撃と、右中段前蹴り(◇◎)で二択を迫っていこう。

左中段直突き(◇◎)は、中・中段の派生がある上、1発止めはガード時2フレーム不利なだけ。

右下段後ろ回し蹴り(◇◎)に連係させれば、相手にジャブなどの上段攻撃を出されても勝てるぞ!

中距離戦に異変あり?

中～遠距離戦でのけん制技として優秀だった追い突き(立ち途中に◎)は『DR』で空振り時の硬直が大幅に増え、気軽に出せる技ではなくなってしまったぞ。代わりに、リーチが非常に長く、カウンターヒット時には「前ダッシュ→鬼八門～前ダッシュ(立ち途中に◎◎◎→)→右下段後ろ回し蹴り」、のコンボが決まる右中段前蹴り(◇◎)をメインのけん制技として使っていこう。

また、新技の右上段前回し蹴り(◎)はリーチが長く、横移動に対して非常に強いため、中間距離での新しい選択肢として有効。この技を警戒させることで相手の横移動を抑制できるので、スラッシュキック(◇◇◆◎or走り中に◎)などの直線的な攻撃でも跳び込みやすくなるはずだ。

スラッシュキックをガードさせた後は、こちら側が大幅に有利な状況。相手が手を出してくるなら右中段前蹴りでカウンターを取れるので、これを基本の選択肢とする。

相手がガードを固めるなら、踏み込み右下段回し蹴り(◇◇◇◎)と特殊ステップ～胴回し回転蹴り(◇☆◇◇☆【◎◎】)の二択攻撃などで揺さぶりをかけよう。

PICK UP!!

右上段前回し蹴り
(◎)

右上段前回し蹴りは、相手の横移動をつぶす性能が非常に高い上段の回し蹴り。ヒット時にはコンボが決まる上、ガードされてもこちらが有利な状況となるので攻めを継続できる優れた技だ。

ただし、ガードさせた後は相手との距離が若干離れてしまう。ここでリーチの短い技を出すと後ろダッシュで攻撃をかわされてしまうぞ。注意しよう。

空中コンボ

① 前蹴上げ([illegible])→[illegible]止め([illegible])→立ち[illegible]→転掌絶刀([illegible])
② 右上段前回し蹴り([illegible])→[illegible]落とし([illegible])→右下段後ろ回し蹴り([illegible])
③ [illegible]二段蹴り([illegible])→[illegible]→転掌絶刀([illegible])

①は、[illegible]立ち[illegible]は、前ダッシュ[illegible]レバーをいったんニュートラルにして出さなくてはいけないので[illegible]しい。立ち[illegible]使うことで簡単になるぞ

まずは変更点のおさらい

小さな変更点から大きな変更点までザッとまとめたのでしっかり頭に入れて対戦時に困らないようにしておこう。

①双壁掌（）の2発目や揷歩桃拳1発目（しゃがんだ状態で）が、体の大きなキャラのダウン状態にヒットするようになった。

②鳳凰連腿1発止め（鳳凰の構え中）はヒット時に軸ズレするようになり、雀連砲～背向け（）→背身掌1発止め（背向け中に）→背身掌2発止め（背向け中に）→双壁掌（）の空中コンボが決まらなくなった。雀連砲～背向けから直接、背身掌2発止め→双壁掌とつなげば問題無く決まるのでこちらを入れよう。

③背向け中の振り向きキックはコマンドがかだったが、本作ではのみとなった。

④立ちのモーションが変更になり、前作の立ちはコマンドがに変更されている。

⑤背身掌1発止め（背向け中に）、掃腿背身掌2発止め（しゃがみ状態で）の2発目カウンターヒット時振り向きキック（背向け中に）が連続ヒットしなくなった。

⑥背向けの相手に挑打華臘（）を当てても浮かなくなった。

⑦挑打連掌（【】）ヒット時の相手の浮きが仰向けになり、空中コンボが入れやすくなった。

⑧右キックを下段さばきした後に、挑打連掌の2発目が空振りしなくなった。

⑨引き投げ（旧コマンド）のコマンドがになり、抜けコマンドはになった。

以上、強化と弱体化のどちらもあるが、総じて強化されたといえる。引き投げの強化で相手の立ちガードを崩しやすくなり、里合腿（）や双壁掌に頼りがちだった中距離戦は立ちを置いておくスタイルができるように。新生シャオユウはさらなる遊遊元気娘になったようだぞ。

立ち、鳳凰連腿、双壁掌、挑打連掌、引き投げなど今までメインで使っていた技の多くに細かな変更が多いのが見て取れる。一刻も早く新戦術を体になじませたいところだ。

PICK UP!!
背身連盤打
（背向け中）

背身連盤打はガードされても反撃を受けないので、空中コンボや立ち合いで活躍する新技。3発目後にレバー⬇入れで鳳凰の構えに移行することもできる。こちらもまた使い勝手はいいぞ。

ガード後に下段攻撃で鳳凰の構えをつぶそうとしてくる相手には、騰空擺脚（鳳凰の構え中に⇧）で対処できるので覚えておこう。

空中コンボ

① [illegible]鳳凰連腿1発止め（[illegible]）or挑打連掌（）→雀連砲～背向け（）→背身掌1発止め（背向け中に[illegible]）→[illegible]2発止め（背向け中に）→背身下段脚（背向け中に）

② 立ち[illegible]カウンターヒット→[illegible]掌（）→加横架推掌（）→里合腿（）

③ [illegible]～背向け（）カウンターヒット→背向け～飛燕流舞（背向け中に⇨➡）～しゃ[illegible]向き（）→掃腿背身[illegible]（しゃがみ状態で）→背向け～背身掌1発止め（背向け中に）→背向け～[illegible]（背向け中に）

①は背身[illegible]き付け性能を使った[illegible]下段脚が確定するか、背向けのまま攻めを継続するのもいい[illegible]1回目の加横架推掌は[illegible]め、2回目は最速で出そう。

気になるカットローは？

だれしもが気になっているであろう、カットロー～ライトフラミンゴ（）。動けるようになるタイミングは早くはなったが、『5.1』のものとほとんど同じと見て良さそうだ。バーストヒール（立ち途中）は、ヒット後に相手が近くでダウンするようになった。構えチェンジ（）からハンティングヒール（右構え中⇨➡）が確定するぞ。

細かい部分ではレフトプラズマブレード（）がダウン中の相手に当たりにくくなってしまった。その代わりにスイープキック（）がダウン中の相手に当たりやすくなったので起き攻めに絡めよう。

スイープキック（）はダウン中の相手に当たりやすくなったのに加え、シャープクレイモア（横移動中）と同様にさばかれても大きく軸ズレして、一部のキャラには浮かされにくくなったぞ。

システム変更は好材料!?

バングフィスト（右構え中）は技後、右構えを維持、ガードさせてわずかだが有利、カウンターヒット時はダウンを奪えるという一見使い勝手の良さそうなパンチ技。しかし、横移動や後ろダッシュに弱いという欠点があるため、相手を壁際に追い詰めたときや、起き攻め、シャープクレイモア（横移動中）、踵落し（立ち途中）をヒットさせた後に狙っていこう。壁際でガードさせた後はジャブストレート（右構え中）を狙っていくのも悪くない。

基本的な立ち回りは前作と比べて大きくは変わらないが、システム変更により細かい部分で変えていく必要がある。投げが打撃技に勝ちやすくなったので、相手を固めた後は投げと中段の二択をガンガン仕掛けていこう。

また逆に相手が投げを狙ってくる場面も増えるため、投げをしゃがんだときは、ヒット時のリターンが増えたバーストヒールを当てたいところ。バーストヒールをヒットさせた後はハンティングヒールのほかに、構えチェンジからのヴォルカノン1発止め（右構え中）やカットローで起き攻めにいくのも有効だぞ。

PICK UP!!
カットロー&クイックラウンドキック

カットロー&クイックラウンドキック1発目がヒットしていた場合、2発目をしゃがもうとするとヒットするようになったぞ。2発目がヒットしたらもうけもの、ガードされても3フレーム不利なだけなので立ち合いで使っていくのも悪くない。

1発目がカウンターヒットしていた場合は2発ともヒットするが、1発目をガードされた場合のスキは大きいので注意。

空中コンボ

① レフトプラズマブレード[illegible]アファング[illegible]→ライトジャブレフトフラミンゴ[illegible]→ファイアストームレフト（左足上げ中）

② バーストヒール（立ち途中[illegible]）→構えチェンジ（）→ハンティングヒール（右構え中）

③ [illegible]ライトスイープ[illegible]→構えチェンジ（）→ヴォルカノン（右構え中[illegible]）→ファイアストーム[illegible]（[illegible]足上げ中）

[illegible]は[illegible]でつなげていくだけなので[illegible]は[illegible]ンティングヒールを⇨➡と入力することでスムーズに[illegible]構えチェンジの前に[illegible]く立ち状態にした方が安定するぞ。

TEKKEN 事典DR

Text:ガト

ベンリン～ヘランパゴ後が空中判定に

発生が早くガードされてもリスクの小さかったベンリン～ヘランパゴ(⇦◎◎)が変更され2発目の後に空中判定が存在するようになった。ここをスティーブのイーグルクロウコンビネーションなどで拾って空中コンボを決められるようになりリスクが大きくなったため、相手キャラによっては使用頻度を抑えよう。発生が早くカウンターでつながる点は変わらないので、依然割り込み技としては有効。

『5.1』まではガードされてもリスクが小さく出し放題だったが、技後に空中判定の時間ができ……

この状態を拾ってコンボを決められるキャラには手痛い反撃を受けてしまうので注意しよう。

新技で中距離のけん制が強力に

基本的な技の性能がさほど変わっていないため、『5.1』までの戦術に新技を絡めていけば十分闘えるが、システム変更によって座りへのダメージ補正が無くなり、座りのリスクが上がっている点には注意したい。

新技では、モーションが一新され中段攻撃になった◎がけん制に最適。カウンターヒット時にコンボは入らなくなったが、中段でリーチが長く使いやすい。同じくけん制で使えるガファンヨト(⇦◎)が逆立ちや座り状態に移行する特殊な技なので、相手に応じて使い分けよう。特にロウなどのガファンヨト～逆立ちに対応しやすいキャラには◎のけん制をメインにしたい。ガード時にはワンツー程度の反撃を受けるが、先端が届くように出せば反撃を受けづらい。

また、下段始動のバイシャ・ブラッソ～ピリパ(⇩◎◎◎)は1発目のリーチが非常に長く、しゃがみステータス属性なので中距離戦でのけん制に有効。技後はしゃがみ状態になり、ドゥブロ(しゃがみ状態で◎)にスムーズに連係していけるのもポイント。ただしガードされると浮かされる程硬直はあるので前述の◎を多く振るなどしよう。

PICK UP!!

バナネイラ・ホラール
(しゃがみ状態で◎)

下段で技後座り状態に移行しノーマルヒット時は座り状態でこちらが有利となりカウンターヒット時はコンボを決められる変わった技。

ガード時は空中判定になっているためベンリン～ヘランパゴと同じく注意が必要。ノーマルヒット時はメイオシュタール(座り中◎)やトゥファオン(座り中【◎◎◎】)がほとんどの打撃で割り込まれない。

空中コンボ

① バナネイラ・ホラール(しゃがみ状態で◎)カウンターヒット→カルーザ～コンビナソ・アカコ・エンペ(座り中[illegible])→バイシャ・ブラッソ～ピリパ1発止め(⇩◎)
② ピリパ(⇩◎)→マウン[illegible]→コンビナソ・マウン(◎◎◎)→コンボシター[illegible]ルーアーウトシュター[illegible]
③ ベンリン～ヘランパゴ[illegible]カウンターヒット→レファンター～ベンリン・ブラタ(座り[illegible])

※はバイシャ・ブラッソ～ピリパの1発目[illegible]に相手がその場起きや後転などで動いた場合[illegible]浮いたところ[illegible]ヒットさせられ[illegible]確認して行動を切り替えよう。

Text:ユウ

右脚爪蹴破の性能に注目!

本作から、右脚爪蹴破(⇨◎)、里合転腿(⇨◎◎)の性能が変わり、ノーマルヒットで相手が崩れるようになった。里合転腿は背向けに移行し、そこから背身剛掃腿(背向け中⇩◎)があるために相手もうかつに手を出せないので、近距離戦で使っても面白い。相手の18～22フレームの硬直への確定反撃としても活躍するだろう。なお、そこからのコンボは後述の空中コンボ集を参考にしてほしい。

掃捶(⇨◎)をカウンターヒットさせた後は……

少し前ダッシュしてから鬼弾激掌(⇩◎◎)で追い打ちできるので狙っていこう。

フェンの基本的な攻め

本作のフェンの立ち回りは『5.1』とほぼ変わりが無いので、違和感無く使っていけるはずだ。しゃがみにヒットするようになった裂蹴脚(⇨⇨◎)を使って攻め込んでいくのも良し、相変わらずの潜り性能を持つ前掃腿(横移動中◎)やスカし確定に強力な嶽寸靠(⇦◎)を主軸にして待ちに徹するのも良しと、フェンにはあらゆる場面に対応できる能力がある。

新技の鬼弾激掌(⇩◎◎)は空中コンボを右脚爪蹴破で締めた後に使おう。1発目のヒット後に相手が受け身を取っていた場合でも2発目のスカり硬直に相手の反撃は確定しないので、リスクが小さい。相手に対するとどめの一撃としても有効。リーチもさることながら派生があるので、相手は1発目をガードしてもうかつに手を出せないので、最後のケズリにもってこいなのだ。

両断短打(【◎◎】◎)は、2発目に大幅なディレイが効く新技。2発目を警戒する相手には投げや下段攻撃でプレッシャーを与えよう。手を出す相手にはそのまま2発目を出し切ったり、後ろダッシュしながら嶽寸靠を狙っていこう。

PICK UP!!

鷹翔把
(⇦◎)

フェンの既存技で劇的に性能が変わったのが鷹翔把(⇦◎)。

この技をしゃがみ状態の相手にヒットさせると、こちら側が11フレーム有利に。もちろんそのまま疾火蓮弾(◎◎◎)まで確定。しかし体の小さい相手にはスカってしまうので、判定がやや強い撲面掌(⇦◎)がいい。

ガード時は8フレーム不利なので、10フレームキャラには多用しても問題無いだろう。

空中コンボ

① 右脚爪蹴破[illegible]→鬼弾激掌[illegible]
② 里合転腿[illegible]→側踹腿[illegible]
③ [illegible]→立ち[illegible]→鬼弾激掌[illegible]

②は[illegible]背向けからの変化[illegible]に戻ってしまうため、里合転腿後にいったん振り向いて[illegible]を出す必要がある。
③は相手が[illegible]立ちをした場合[illegible]する。

TEKKEN事典DR

[illegible]せることはできなくなったが、ヒット時相手を浮かせられるようにな[illegible]の反撃を受けなくなった。
[illegible])から(⇨◎)に、直弓腿(⇨⇨◎)が(⇨◎)に変更され[illegible]なっている。

狼牙揺震撃のヒット確認がより重要に!!

前作で主力技として活躍した狼牙揺震撃(⇨☆⊛⊛⊛⊛⊛)だが、3発目がヒットしていても4発目をしゃがまれるようになってしまった上、⊛による自動カウンターヒット確認も消滅。毎回しっかりカウンターヒットを確認し、それ以外の場合はガード時1フレーム不利の狼牙蛇突連撃4発止め(⇨☆⊛⊛⊛⊛)と、2フレーム有利となる龍の構えへの移行を絡めた連係で攻め立てていきたい。

狼牙揺震撃4～5発目のつなぎが若干遅くなっているのもキビシイところ。今回は8フレームの技で……

相打ちになってしまう。避け性能を持った技による回避も、以前より狙われやすくなっているので注意。

新技の性能に注目

新技の性能をいくつか紹介。拋拳(立ち途中⊛⊛)はアッパーを2回繰り出す連係で、1～2発目が連続ヒット。ただし2発目ガード時は13フレーム不利。発生15フレームでリーチに優れることを生かし、しゃがみからの反撃技に使おう。2発目のカウンターヒット時は浮かしを誘発する。

妃睡鳥からは⊛で酔虎撃、⊛で咬竜掌、⊛⊛で虚環脚、⊛で虎掃腿と同等の技が出せる。唯一、妃睡虎掃腿のみ元の技と違い、カウンターヒット時のみダウンを奪えるぞ。

新技ではないが、モーション変更による恩恵もある。立ち⊛がカウンターヒットした後に……

リーチの伸びた鷹爪牙1発目(⇨☆⊛⊛)で拾いやすくなった。立ち⊛で刻んで昇流連脚(⇨➡⊛⊛⊛)を決めよう。

PICK UP!!
千鳥旋転花
(しゃがんだ状態で⊛⊛⊛⊛)

回転しながら下段パンチを2発打ち、中段蹴りとともに妃睡鳥に移行する新コンビネーション。どこで止めても不利なので、基本はしゃがみステータスを持つ1発止めで体力をケズるといい。1発止めヒット時は1フレーム不利で、こちらがしゃがみ状態という状況。再び千鳥旋転花1発止めで足元を狙うか、鶴翼飛翔脚(⇩⊛)のぶっ放しを交ぜ、的を絞らせないように。

空中コンボ

① 後掃燕舞1発止め[illegible]→[illegible]中段脚1発止め([illegible]☆⊛)→⇨入れ⊛→立ち⊛→昇流連脚[illegible]
② [illegible]山2発目(⇨☆[illegible])→[illegible]～背向け[illegible]→背身下掃打(背向け中[illegible])→振り向き⊛
③ [illegible]で背身下掃打(背向け中[illegible])→振り向き[illegible]→立ち途中⊛

①は後掃[illegible]から[illegible]で拾いにく[illegible]ので、こちらで代用しよう。②は虎降山から[illegible]中段脚1発止めで[illegible]のでこちらに。[illegible]がダウンにヒットしてダメージが大きい。

確定反撃能力を磨け

絶影拳(⊛)は発生が12フレームと非常に早く、ライジングトゥーキック(⇩⊛)をガードしたときの反撃技として優秀。ヒット後は前ダッシュからの踵切り(⇦⊛⊛)で追撃可能なため、閃光烈拳(⊛⊛⊛)よりも高ダメージ。

魔神拳(立ち途中に⊛)はノーマルヒット時にも相手が前のめりに崩れるように。雷神拳中段脚(⇨☆⇩⊛⊛)を決めるときには風神ステップを伸ばさないようにしよう。

注目の新技絶影拳。ガードされると反撃を受けてしまうので、確定場面で使っていこう。

踵切りで追撃できれば体力の27%を奪える。壁付近ならば間合いが離れず、追撃も容易だ。

相手を破壊する連係を組み立てろ

足先をガードさせるように出せば反撃を受けなかった左踵落とし(⇨➡⊛)が、本作ではガード後五分の状況となったので使い勝手がよくなった。腿砕き(⇩⊛)との二択を仕掛けていけば、非常にリスクの低い攻めが可能だ。

相手の不意を突くことができる下段攻撃の新技が螺旋裏拳(⇦➡⊛⊛)と魔神烈衝砕(⇦⊛⊛⊛⊛)だ。

螺旋裏拳は2発目ノーマルヒットでもダウンを奪いコンボを決めることができる。2発出し切りはガードされてもトゥースマッシュ(立ち途中に⊛)程度の反撃しか受けず、下段さばきを狙う相手には2発目にディレイをかけてタイミングをずらしてやろう。1発目カウンターヒット時は崩れを誘発することはできなくなったのだが、ディレイをかけずに出せば連続ヒットする。

魔神烈衝砕は4発目が下段攻撃なので魔神烈衝拳(⇦⊛⊛⊛⊛)との二択を迫ることが可能。この二択は3発目を下段さばきされると無力なのだが、下段さばきをしようとするとその後の行動が遅れるので、五分の状況となる2発止めからの攻めを展開しやすい。

PICK UP!!
貫乱烈洸
(⊛⊛⊛)

上、上、中段の三段攻撃で、3発目がヒットすれば崩れ状態を誘発する。ガードされても反撃を受けないので2発目の上段攻撃をしゃがまれるか、しゃがみステータス技でつぶされない限りリスクは無く、3発目はディレイをかけて出すこともできる。

また、ダメージが高いので空中コンボに組み込んでいくのが主な使いどころだ。

空中コンボ

① ダブルアッパー([illegible])→貫乱烈洸([illegible])→[illegible]
② 絶影拳(⊛)→踵切り([illegible])
③ [illegible]→魔神[illegible]

①は相手[illegible]に少し待ってから[illegible]ディレイ無しで出していこう。
②踵切り[illegible]ダッシュで間合いを[illegible]ヒット確認をして2発目まで出し切ろう。

TEKKEN 事典DR
[illegible]ったので、ヒット後は安易に踵落とし1発目(立ち途中に⊛)などを出[illegible]
[illegible](間で連続ヒットする部分は無い)おかげで、当てさえすれば確実[illegible]

接近戦がパワーアップ

獅子吼（⇦●●●）は3発目をガードされたときに間合いが離れるおかげで、壁際でもない限り反撃を受けることはほとんど無い。2発目の上段攻撃部分をしゃがまれさえしなければ、安心して出し切れる頼れる連係技だ。2発目をしゃがんで反撃しようとする相手にはボディスウェー（⇦●⇦）からの覇瓦（浮草中に●）を狙ったり、⇦●→横歩きなどの様子見を増やしてみよう。

⇦●はガードされて不利となってしまったが、派生技が付いたおかげで使いやすくなった。

⇦●→横移動で相手のしゃがみ●などをかわしたら、すかさず⇦●や崩拳（⇩⇦⇨●）をたたき込もう。

強力な中段攻撃につなぐ布石

出足払い（⇩●）はヒットすれば有利となるので、ヒット後は相手を固めるためにワンツーパンチを出すのが基本。後ろダッシュや横移動での回避を試みる相手には前ダッシュで間合いを詰めてから技を出すようにしていこう。

出足払いと同じくガードされても浮かせ技による反撃を受けない不知火（横移動中に●）もポールの主力の下段攻撃。こちらはダメージが高いので、横移動してからの中段攻撃との二択に使っていこう。

出足払いはダウン状態の相手にもヒットする便利な下段攻撃。攻めの起点としていこう。

不知火よりも出しやすく、ヒット後の間合いも近いので、固まる相手には大胆な二択を仕掛けよう。

PICK UP!!
丹陽打
（⇨●）

発生が遅いので立会いでは使いづらい技だが、技の出始めに上・中段パンチをさばく性能を持っている。カズヤの魔神閃焦凶鳴拳（⇨●⇩⇨●）のような割り込むことができず、ガードしても確定する反撃が無い技に対して狙っていこう。

また、ヒット後は相手は受け身の取れないダウンとなるので、起き攻めをする際には注意しておくこと。

新技についておさらい

コンビネーションドライ（●●●●）は、空中コンボが10フレームのスキへの確定反撃に2発止めを使用することになりそうだ。コンパススイープ（⇦●）はヒット時の有利フレームが優れているので、攻めを継続させるために欠かせない技。デュアルスティング（⇦●）はガードさせてこちらが有利なので、ヒットマンスタイルを絡めた多彩な攻めを展開できるぞ。

中間距離では、スライディング（しゃがみ中⇦⇩●●）をにおわせておいて……

インパルスショット（⇨●●）で奇襲をかけるのが有効。中間距離はリーの得意分野といえるだろう。

リーの基本的な立ち回り

攻めと守りをうまくスイッチすることが非常に大切なリー。守りには、置き技として優秀なシルバーヒール（⇦●）や、相手の技のスカリに決めていきたいシルバーニー（⇦●）、ジャスト入力のトリプルファング（⇦●●●●）を使い、攻めに転じる際には、新技のコンパススイープや、ガードさせてこちらが有利な（⇦●）で攻め込んでいこう。

忘れてならないのがブレイジングキック（⇩●●）の存在。コンボダメージの高さはもちろん、潜り性能や相手によって手痛い確定反撃をもらわないのがうれしいところ。しかし、相手の横移動に対して非常に弱いので、あらかじめリーレフトミドルキック（⇦●）やミストキック（⇦●）を使って横移動にしくい状況を作っておくといい。

相手を壁際に追い詰めた際には、シュワルローゼフック（●）が強力。ガードされてもこちらの不利フレームが非常に少なく、ヒットすれば、立ち途中（●）とスライディングで二択をかけられる。立ち途中●がヒットした場合にはワンツーミドル（●●●●）が確定するので、ヒット確認はマスターしておこう。

空中コンボ

①シルバーニー（[illegible]）→コンビネーションドライ2発止め（●●●）→ワンツーパンチ→ミストステップ（[illegible]）→コンビネーションドライ（●●●●）
②シルバーヒール（⇦●）カウンターヒット→シュレッダーキックコンボ2発止め（⇨☆[illegible]）→トリプルファング[illegible]→ミストステップ（⇦●●●⇨☆）→ワンツーパンチ→ミストステップ（●[illegible]）→シュレッダーキックコンボ2発止め（⇨☆●●●）

①はコンビネーションドライ2発止めで[illegible]ズレる現象を利用したコンボ。起き攻めで二択を迫れる。②は[illegible]も見た目もいいコンボ。シルバーヒールのカウンター確認が重要だぞ。

PICK UP!!
スライディング
（しゃがみ中に⇦⇩●●）

ダメージが以前よりアップし、スライディングステップ（しゃがみ中⇦⇩●）を見せるだけで相手に与えられるプレッシャーが大きく増した。

スライディングヒット時には、起き上がり下段キックが確定するが、その後の状況がよくない。基本は起き攻めに徹しよう。ずうずうしく再度スライディングステップで攻め込むのも有効だ。

弱体化点を覚えておこう

発生8フレームの立ち●をはじめ細かい技での押さえ込みや、ドラゴンハンマー～しゃがみ帰着（⇨●⇩）からの連係、強力な投げ、上・中段さばきで今まで通り闘えるロウ。ただし、弱体化した技もある。

ドラゴンアッパー（立ち途中●）はダメージが18に下がり、ガード時のスキも18フレーム不利と増加。ブレイクロー（⇧●）はガード後の距離が離れにくくなった。また、目突き～スラストローは1発目ガード時2発目を下段さばきされる。ドラゴンプレス（⇩●●●）は1発目通常ヒット時に2発目をしゃがめるようになってしまった。

硬直が増えたドラゴンアッパーカットだが、相変わらずガード後に間合いが離れるため、反撃を受けにくいキャラも。

強力になった投げ技の狙いどころ

投げが打撃に負けにくくなった変更を、投げの強いロウで生かさない手は無い!! まず、ブレイクローヒット後のロングレンジスローがオススメ。ほとんどの暴れに勝ち、横移動をもつかむ強力な連係となる。また、タイガーファング1発目（⇦●）ヒット後は距離が近く、絶好のチャンス。特に、ドラゴンタイプ（⇨●）は8フレームの●以外に負けないので使いやすい。ドラゴンハンマー～しゃがみ帰着で有利を作り、⇨➡●入力のドラゴンタイプを仕掛けるのも有効だ。

タイガーファング1発止めの利点は、ヒット後の距離。密着に近い状況を維持できるので……。

すかさず投げてしまおう。なお、ドラゴンニー（⇨➡●）はダメージが10に下がってしまった。

PICK UP!!
ダブルドラゴン
（横移動中に●）

ガード時の硬直が10フレーム不利と減少し、使いやすくなった。右移動から出して決めた後は、ブレイクローで追撃後前ダッシュで接近してドラゴンハンマーを出せば角度の関係でダウンにすら当たり強力。

左移動から出してヒットさせた後は、ドラゴンテイル（⇧●）がダウン状態にヒットする。

共にダメージが高いので、アクセントに使ってはいかが？

空中コンボ

① [illegible](●●)→立ち途中●→ドラゴンラッシュ～チャージドラ[illegible]2～チャージドラ[illegible])→チャージドラゴンキャノン(チャージドラゴン中●)
② ド[illegible]ンアッパーカット[illegible])→ドラゴンサマー（●⇧●）→⇨入れワンツーパンチ[illegible]→ドラゴンストライク[illegible](●●●)
③ ドラゴンニー（⇨➡●）→ドラゴ[illegible]ワンツーパンチ[illegible]→ドラゴンストライ[illegible](●●)

①は基本と[illegible]ンボ。②は威力に[illegible]ドラゴンサマーの後、[illegible]でいかに踏み込むかが重要。③は[illegible]一回だけ[illegible]ドラゴンサマーを出すこと

ボクサーの立ち回り

接近戦では、出の早いワンツースリー（●●●）で相手の攻撃にカウンターを狙っていくのが基本。しゃがむ相手にはアッパーストレート（⇧●●）を、ガードを固める相手には下段攻撃のイーグルクロウコンビネーション1（⬇●●●●）の1発止めを出していこう。相手に攻め込まれた場合は、攻撃を右にかわしつつ反撃できるフラッシングスクリュー（●●）を使っていくのがいい。

中～遠距離戦では、リーチが長く横移動に対しても強い中段攻撃のドラゴニックハンマー（⇨⇨☆●）が強力。『DR』では、しゃがみヒットでもダウンを奪うようになっているのでカッティングフック（⇧●）で追撃できる。通常キャラでいうスラッシュキックの役割を果たすのは、イレイザーブロー（⇨⇨➡●or走り中に●）。横移動には弱いが、ガード時は密着で有利となるので攻めやすい。ヒット時に確定する追撃は無いが、起き上がろうとする相手にはアッパーストレート1発止めなどで拾ってからの空中コンボが狙えるぞ。ダウン攻撃との二択を迫っていこう。

レイジが光る!

ロングダッキング（⇦●⇨or⇨●⇦）からの攻撃である、シーホークアッパー・レイジ（ロングダッキング中に●）、シーイーグルフック・レイジ（ロングダッキング中に⇨●）、ガゼルパンチ・レイジ（ロングダッキング中に●）は、青いエフェクトの追加とともに、性能が変更されている。特にシーホークアッパーとガゼルパンチは有用。シーホークアッパーはヒットすると相手を高く浮かし、ガゼルパンチは、ノーマルヒットでもカウンターヒット扱いになるのだ！

ガゼルパンチ・レイジはノーマルヒットでコンボが入る上、判定が強いので使いやすい。

しかも、ガードされても反撃を受けないぞ！ ここでパリング（●⇨）を狙ってみるのもいい。

PICK UP!!
センチュリオンラッシュ
（●●～●●）

センチュリオンラッシュは、ウェービング・レフト（●）から出すことのできる新技。

左移動→ウェービング・レフトの連係で相手の側面を取ったときに狙っていこう。3発連続ヒットし、その後は側面を取ったままの状態でこちら側が有利。深い角度で側面を取っていれば、ここからのソニックファング（⇧●）が振り向きガードに対してヒットする。

空中コンボ

① シーホークアッパー[illegible]中に●)→シーイーグルフック(ダッキング中に⇨●)→[illegible]リッカー構え(⇨●●⬅)→スピットファイアコンビネー[illegible]3発目～フリッカー[illegible]カー構え中に●●●⬅)→ターンパンチ(●●)
② [illegible]ルパンチ・レイジ(ロ[illegible]グ中に●)→ランカスターコンビネーション～フ[illegible]構え([illegible])→[illegible]トファイアコンビネーション1発目～フリッカー[illegible]ッカー構え中に[illegible]パンチ(●●)

[illegible]移行後の硬直が解けるタイミングを体で覚えよう。②の[illegible]ンカスターコンビネ[illegible]ディレイが必要で、やや不安定。

中段の選択肢はコングで決まり!

『DR』で最も注目するべきはコングラッシュ2発止め(…)の変更点。何とノーマルヒットで2発連続ヒットするようになった。1発目をガードされたときも相変わらず発生8フレームのジャブ以外では2発目に割り込まれないためガンガン使っていける。8フレームのジャブに対してはアンガーラッシュ・ボディー(…)なら割り込まれない。適度に交ぜて割り込みを抑止していこう。

下段の蹴り技をさばいたら、スイングアッパーよりも威力の高いコングラッシュも決まるので……。

空中コンボまで決めれば何と下段さばきから半分近い体力が奪える! きっちり入れていこう。

ロングレンジスローで揺さ振りを

『5.1』までは横移動、横歩き(特にマードックから見て右側への)に対しいい対応策の無かったマードックだが、『DR』ではロングレンジスローで対抗できるようになったため、近~中距離問わず攻めやすくなった。特にマードックのロングレンジスローは相手が空中判定になる技で暴れていても空中投げになる可能性があるので信頼性が高い。左右を振り分けつつ積極的に狙おう。

ここに新技のウインドミルインサイド(…)を絡めると、投げ一点読みのしゃがみも封じることができる。この技はマードック待望の右側(自分から見て)への軸に強い攻撃なのがポイント。密着からガードさせなければまず反撃を受けないので、間合いは意識しよう。近距離戦では前述のコングラッシュが中段の要になるが、新技のトールハンマー(横移動中に…)も使い勝手がいい。右のカコミでも取り上げているが、同じくガードさせて有利となるダンク・エルボー(…)よりもガード時の有利、リターン共に大きい。発生がそこそこ早く出しやすいダンクエルボーは最後のケズリなどで使っていくといいだろう。

PICK UP!!

トールハンマー
(横移動中に…)

発生は若干遅いが、ヒット時はダウン投げやクエイクキック(ダウン中の相手に…)での追撃が確定する上、ガードされても相手立ち状態で5フレーム有利となって攻めを継続することが可能な優れた技。

ジャブの発生が10フレームのキャラにはフラッシュトマホーク(…)を出せば割り込まれない。この連係を主軸に据え、ほかの選択肢を交ぜていこう。

空中コンボ

- ① コングラッシュ2発止め[illegible])→ワンツーパンチ(…)→アンガーラッシュ・クラウンチング(…[illegible])→クラウチングキャンセル(…)→モビーディックダイブ(空中の相手に…)
- ② [illegible]アンチョップ[illegible]→ブレイクバック(立ち途中に…)
- ③ スイングアッパー(…)→[illegible]→アンガーラッシュ・クラウンチング(…)→クラウチングキャンセル(…)→モビーディックダイブ(空中の相手に…)

新技[illegible]により可能に[illegible]アンチョップからのコンボ以外は『5.1』と変わらないもの[illegible]いくことになる。どれも[illegible]いていくことを心掛けよう。

新技を生かす

ダブルフックインパクト(…)の1発目は相手の横移動に強いので、掌底(…)ヒット後など「相手に横移動されるかもしれないし、ジャブなどでカウンターを狙われるかもしれない」といった状況で出すのがオススメだ。相手の技が出ているのが見えたら2発目まで入力し、ダウンを奪おう。その後はアリキック・スピニングスマッシュ(…)で追撃し、起き上がりを攻めよう。

ボディスマッシュ(しゃがみ状態で…)を当てるにはセンスが必要。プレイヤーの資質が問われる。

ダブルフックインパクト(…)を高い位置で当てれば立ち…で拾えるぞ。

システムの変更点を生かす

キングの主力技は、2回当てれば勝てるボディスマッシュ。ガードされたときの距離が『5.1』よりさらに近くなってしまったが、リターンの大きさを考えればどんどん打っていくべき技。後ろダッシュ後にしゃがみから出し、相手の技のスキに決めるなどしていこう。

ボディスマッシュが怖くてしゃがめない状況を作り出してやれば、横移動を捕らえるようになったロングレンジスローで投げ放題だ。ボディスマッシュを出すためのしゃがみに技を当てにくる相手には、スプリントフック(…)でカウンターヒットを狙うといいだろう。

また、リスクの小さい二択をかけたいときは、ヒット時に有利な状況となるエルボーフック(…)、横移動に強く反撃を受けにくいフライングニールキック(…)に加えて、相変わらずガードされても反撃のとどきにくいサイドローキック(…)を使っていくといいだろう。

従来の技を見ていくと、ジェイルキック(…)が相手を弾くようになり反撃をくらいにくいので、中間距離で使っていけるようになったぞ。

PICK UP!!

各種しゃがみ投げ

今作ではしゃがみ投げの発生が13フレームと早くなったので、さまざまなキャラクターのローキックを近距離でガードしたときの反撃技として使っていけるぞ。

また、立ち…をガードさせてからの…などよく見る連係には、リバースゴリースペシャルボム(相手しゃがみ中に…)などで割り込む一発芸を狙ってみるのも悪くない?

空中コンボ

- ① [illegible]ディスマッシュ(し[illegible]状態から…)→トゥーキック(…)→立ち…→立ち…→ランニング[illegible]ム(空中の相手に…)
- ② ボディスマッシュ(し[illegible]から…)→ダブルフックインパクト(…)→ダブルアキレス腱固め(空中の相手に…or…)
- ③ [illegible]→入れ掌底(…)→[illegible]イクエルボーラッシュ(…)

遠距離で[illegible]シュがヒットした[illegible]コンボが入らないので、直接ダウン投げを狙おう。②のコンボ[illegible]上がりを[illegible]で[illegible]ったときにヒット確認から決められる。

地味にして最大の強化

最も大きな変更点は虎身肘（）の判定が強くなったことだろう。不意に目の前でスカることが少なく、空中コンボに組み込みやすくなった。

驚天衝腿（）や双起脚（）は、共にガードされたときのスキが減り痛い反撃を受けにくくなったので、しゃがみがちな相手にはガンガン狙おう。また双起脚の後に の追加入力で崩捶が派生するため、うかつな反撃をしようとする相手にはカウンターヒットを狙えるぞ。

閃身後掃連腿1発止め（）はガード時止まらなくなり、スキがある程度減っているので使いやすくなった。

瞬歩（）の後に へ入れることでしゃがみに移行できるようになったぞ。瞬歩で距離を詰めてから後掃腿～穿弓腿（しゃがみ中 ）や壁際なら立ち途中 で壁やられ・強を狙っていこう。

各種新技の使いどころは!?

新技の崩捶（）は、しゃがみステータスは無いが、姿勢がかなり低くなるため、相手の上段攻撃を読んだときに出す分には狙っていけるぞ。カウンターヒットで回復不能の崩れを誘発するので、コンボを決めよう。

新技の撞掌（【】）は、下段キックと上段パンチの判定がほぼ同時に出る特殊な技だ。2発止めは空中判定の相手を浮かせ直し、その後は虎身肘で拾うことができる。立ち合いの下段として使うには硬直が大きいため少し使いにくい。猛虎硬爬山（）は逆ワンツーからの新派生技。3発目ヒット時に壁やられ・強を誘発するので、ディレイ出し切りと投げで二択を迫ろう。威力は高くはないが壁コンボとしても安定するので、とどめを刺したいときには狙うのもありだろう。

システム変更に伴い、投げが打撃を吸いやすくなったので、元々強力なマッドアックス（）がより凶悪に。横移動に困ることが多かったため、ロングレンジスローの強化はうれしい変更点だろう。全体的に強化されているジュリア、今作は上位を狙えるか!?

PICK UP!!

撞掌
（【】）

閃身後掃連腿1発止め（）カウンターヒット後に加え、崩捶（）カウンターヒット後や、起き上がり下段キックヒット後も撞掌で拾って虎身肘までつなげることが可能。前ダッシュからスムーズに出せるように要練習だ。後転などの空中判定をつぶした際もつながるので、起き攻めに組み込もう。出し切りはコンボの締めに使うこともできるぞ。

空中コンボ

① 崩捶（）カウンターヒット→[illegible]1発止め（）→虎身肘（）×3
② 驚天衝腿（）→[illegible]→転身歩（）→転身歩（）→掃打（転身歩中 ）→虎身肘（）→[illegible]
③ 閃身後掃連腿1発止め（）カウンターヒット→撞掌2発止め（【】）→虎身肘（）→[illegible]（）

①の後半[illegible]はボタン部分を[illegible]める必要がある。②は最速でつなげればOK。③は撞掌の[illegible]で素早く立ち[illegible]しよう。

性能変わったどすこいどすこい!

雷張り手（）はヒット時電車道コンボ（）で拾えなくなってしまった。だが、火力がダウンした代わりにガード時の硬直が－14フレームになったのであまり手痛い反撃は受けなくなったぞ。ヒット時相手は受け身の取れないダウン状態になるのでちゃぶ台返し（しゃがんだ状態で ）やもろ手ハンマー（）やけたぐり（）などで追い打ちを決めていこう。

雷張り手後の追撃はダメージ補正無しの100%の威力で決まるので、まとまったダメージを与えられる。

塩まき（）はヒット時相手がきりもみ状態になり、着地時受け身を取られなくなった。

闘志みなぎる新技の性能は……

地均し（）は一見お笑い技だが、性能は悪くない。発生の遅い下段攻撃だが、相手に下段さばきされる心配は無く、ジャンプステータスに打ち負けることも無い。その上、ガードされてもガンリュウ側は技後ダウン状態になるので大きな反撃を受けないのだ。ヒッププレス（）後からも出すことができるので漢突っ張り（）との二択に漢下段払い（）と共に活躍しそうだ。

神風キック（）は発生が早く、リーチの長い中段蹴り。技後はダウン状態となるのでヒット後に攻めを継続するといったことはできないが、相手の右横移動に対して判定が強いので効果的に使っていこう。

吊り出し（相手に接近して ）のダメージが20→28に上がっているぞ。技後はガンリュウ側が有利な状況なので各種投げ技と突き上げアッパーで二択を迫ろう。

PICK UP!!

金剛張り手
（）

豪快な中段攻撃の張り手。いったん身を引くので相手の攻撃をかわしてヒットさせやすいのが特長。不利な状況から相手の連係に合わせるように出していこう。

ヒット時は相手を背向け状態にさせ、お互い五分の状況となる。相手の出方に応じてこちらの選択肢を変えよう。もう一度金剛張り手を出すのも有効な選択肢の一つだぞ。

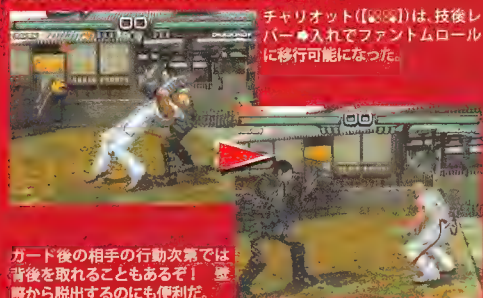
空中コンボ

① 塩まき（）→[illegible]キック（）or 前ダッシュ～唸り地蔵（背向け中 ）
② 突き上げアッパー（）→[illegible]→電車道コンボ（）→閻魔突っ張り4発[illegible]（）→ぶちかまし[illegible]
③ [illegible]→前ダッシュ～もろ手ハンマー（）

①唸り[illegible]手は横転受け身が[illegible]、相手が[illegible]方向に居るときは起き上がり下段キックを、相手が[illegible]ときはスプリング[illegible]～地均し（仰向けダウン中 ）につなげばそのまま攻め[illegible]電車道コンボ[illegible]2発止め（）にすれば難度は下がる。

変更点を見逃すな

トルネードディザスターは、コマンドが「しゃがんだ状態で⇧⇧●●」に変更された。代わりに、立ち合いでの下段攻撃にはブラッディバズソー(⇩⇦➡●)を使っていこう。特殊ステップ～ボディスラッシュ(⇨●☆●)との二択が強力だ。ランスキック(⇨●)はヒット時の相手のやられモーションが変更。すぐにスルトスタップ(⇨●)を出せば、後転受け身以外の行動では回避されないぞ!

チャリオット(【●●】)は、技後レバー➡入れでファントムロールに移行可能になった。

ガード後の相手の行動次第では背後を取れることもあるぞ! 壁際から脱出するのにも便利だ。

背向けでの起き攻め

コンボの締めにスカルクラッシュ・フェイク(⇦●⇦●)やファフニール(●●●)を決めたときは、相手が受け身を取れないので起き攻めのチャンス。バットロール～ファントムロール(相手に背を向けて⇨●➡)は、その場起き立ちガード以外のほぼすべての行動にヒットする選択肢だ。その場起き立ちガードには、新技のバーミリオン(相手に背を向けて⇨➡●)やリバースハーケン(相手に背を向けて⇩●)などの多彩な背向け技を使って攻め立てよう。

バーミリオンはガード時のスキこそ大きいが、ダウン中にもヒットする上に……

ヒット時は、トリックキック(相手に背を向けて⇨●●)が空中コンボになるので見返りは大!

PICK UP!!

ヒュドラバインド2発止め
(【●●●】)

2発目が空振りしやすくなった上、2発止めには発生15フレームの技による反撃が確定してしまう。しかし、ガード時にはヒュドラバインド・ハイ(【●●●】●)に派生させれば8フレームの技に対してもカウンターを取れるぞ。ヒュドラバインド・ミドル(【●●●】●)に派生させた場合は発生14フレームの技と相打ちとなるので覚えておこう。

中段攻撃を軸に攻め立てろ!

接近戦で主軸の中段攻撃となるのは、アッパーストレート(⇧●●●)とアイボリーカッター(●)の二つ。アッパーストレートは発生が早くスキは小さいので、攻めの起点にしていこう。アッパーストレートの後に手を出してくる相手には、派生のスパイダーニー(⇧●●●●)を出せばヒットさせられるので、タイミング良く●を押して投げコンボに移行しよう。このスパイダーニーの派生を盾に強気に攻め込んでいくのがニーナのスタイル。各種投げや、レッグスイープ(⇩●●orしゃがんだ状態から●●)を使って立ちガードを崩しにいこう。

もう一つの中段攻撃、アイボリーカッターはリーチが長く空振りしづらいのが長所。また、下方向への判定が強いので、シャオユウの鳳凰の構え(⇩●●)などの低い姿勢に対する攻撃としても有効。アッパーストレートと違って、ガードされると大きく不利な状況になってしまうが、ヒット時は逆にこちら側が大きく有利。中・下段攻撃による二択を迫っていけるぞ。

中距離戦にも自信アリ?

新技のリバースアイボリーカッター(⇦●)は、相手の攻撃が空振ったスキへの反撃技として非常に優秀。この技のおかげで、中距離戦はかなり闘いやすくなったといえる。近寄って接近戦を挑んでくる相手に対しては、横移動で攻撃を避けてからのリフトショット(横移動中●)を狙っていこう。『5.1』ではスキが大きい技だったが、『DR』ではガード時の硬直が−12フレームと大幅に減少しているので気軽に使っていける。

前作『5.1』では、下段さばきからの反撃の安さが弱点のニーナだったが……

『DR』ではパンチ、キックどちらをさばいた場合でもリバースアイボリーカッターが確定!

空中コンボ

① リバースアイボリーカッター(⇦●)→クリークアタックコンボ～キャンセル横移動[illegible]orⓘ)→シェイクショット～スウェー(横移動中●⇦)→ハンティングキックコンボ1発止め(⇦●)→リバースアイボリーカッター(⇦●)
② [illegible](⇩●●)→クリークアタックコンボ2発止め[illegible]レバー[illegible]入れPKコンボ～[illegible]ブレード([illegible])
③ レッグスイープ(⇩●●orしゃがんだ状態から●●)→レッグスイープ(⇩●●orしゃがんだ状態から●●)

①のコンボは[illegible]クリークアタック[illegible]側に横移動するのがポイントだ。シェイクショット～スウェーは、[illegible]入力した直後に[illegible]しにしておくだけで移行できるぞ。

PICK UP!!

ジグソーヒール
(⇩⇧⬅●)

ジグソーヒールはリーチの長い中段の浮かせ技で、横移動に対する追尾性能が非常に高いのが特徴。ガード時のスキは14フレームと意外に小さいぞ。相手の横移動を読んだときなどに出していこう。

ちなみに、「シェイクショット～スウェー(横移動中●⇦)中に⇦を入れっぱなしにしながら●」というコマンドでも出すことができる。

新技についておさらい

パイソンプレス（）はノーマルヒット時にはつながらないが、2発目にディレイをかけられる。少し難しいが、1発止めを中心に使っていき、カウンターヒット確認で2発目を出せるようになろう。失敗しても大きなリスクは無いので、積極的に戦術に取り入れよう。

スウェー&キックオフ（スウェー中）はガード時に相手との距離が離れる上、12フレーム不利となるだけだ。

ニークラッシュ（）をヒットさせて、相手をよろけさせたときには……

確実にライトボディブロー（）や、入れで追撃しよう。

ブライアンの基本的な攻め方

ブライアンの立ち回りは『5.1』とあまり変わらず、各種ローキックやチョッピングエルボー（）で有利な状況を作ることが重要だ。相手の横移動にかなり苦しめられていたブライアンにとって、ロングレンジスローの強化はかなりうれしい点。チョッピングエルボーをガードさせた後に取り入れれば、相手も横移動しにくくなるので、攻めを継続できるぞ。

今まで主軸だったサザンクロス2発止め（）ヒット後にパイソンプレスを出してみたり、下段でしつこく相手の体力をケズって、いきなりスウェー&キックオフを出してみたりと、新技も十分に戦術に組み込める性能を持っている。要所でジェットアッパー（）を狙っていくのも非常に大切。確定反撃としての使用はもちろん、相手の技のスカりに狙っていくようにしよう。

ニーブレイク（）がよろけを誘発する技となり、下段さばきからのダメージが減ってしまったので、相手の下段を読んだらフライングヒール（or）を使っていこう。読み勝ったときの見返りが下段さばきを狙うより大きいぞ。

PICK UP!!

ストマックニー

相手の右横移動に非常に強く、ガードさせても五分の状況と『5.1』でも活躍していたストマックニーだが、今回からカウンターヒットで回復不能のよろけを誘発できるように。

主な狙いどころは、相手の横移動からの攻撃を読んだときだ。カウンターヒットする機会はあまり多くはなさそうだが、基本性能が優れているので、どんどん使おう。

既存技の変更点

各種クイックハンマーラッシュ（立ち途中）のコマンドが変更され、ワイルドスイング（しゃがんだ状態で）が出しやすくなった。ただし、ワイルドスイングはダメージが12・12・12・30になり、3発止めの硬直が延びているので気を付けよう。ガード時4発目に派生させても発生の早い打撃で割り込まれてしまう。

ディスチャージャー（横移動中）もまた、ガード時の有利フレームが減っている。ガード時に手を出してくる相手にはアッパーラッシュR1発止め（）ではなく、各種投げ技でカウンターを狙おう。

アッパーラッシュR1発止めは潜り性能がアップした上にリーチが伸び、当てやすくなった。代償としてガード時に距離が離れなくなり、反撃されやすくなったぞ。

ブラッドファン（）は、モーションが変更されて必ず4発連続ヒットするようになった。ダメージが10・10・10・10と高く、新技のコネクターナックル（）と二択で最後のケズりなどに役に立つぞ。

新技の性能を押さえよう

ピボットガン・ダブルリフトアップ（）は発生16フレームの中段攻撃。カウンター時には連続ヒットし、空中コンボで半分以上減らすことができるぞ（空中コンボ参照）。今までアッパーラッシュL（）を出してきた場面ではこちらに切り替えていこう。

リバースダブルハンマー・バースト（立ち途中に）は、バニッシュメントメガトン（）やメガトンパンチ（）で相手を壁やられ・強にした後の追撃に使う。3発目にディレイがかかるので、2発目で相手をたたき付けた後にギリギリまで待ってから3発目を出そう。ダメージ補正無しの100%で決まり、大ダメージを与えられる。

しゃがみ投げにGUNボム（）に加え、アイアンガンマン（）が追加された。アイアンガンマンの方がダメージが高いので、実戦ではこちらを主に狙っていこう。

PICK UP!!

ストレート〜エルボー〜アッパー

2〜3発目のつなぎが早くなったので打撃で割り込まれなくなったぞ。3発目ヒット時は相手を浮かせるが、軸ズレのため満足な追撃は入らない。空中コンボには、横移動（）→マシンガンナックル1発止め（）→ローキック（しゃがみ中）を決めよう。

2発目のリーチが長くなり、確定反撃で出す際に空振りしにくくなっているぞ。

空中コンボ

[illegible]2発止め（しゃがんだ状態で）〜[illegible]ダッシュ→シザー[illegible]orロケットアッパー（）orタイタンダンプ（）
[illegible]レス〜ブラッドファン（）
[illegible]シザースメガトン[illegible]

[illegible]てから決める。シザースメガトンはフレーム[illegible]手にヒップブレスを決めよう。そうすると[illegible]4発のうち3発が決まる。

一発逆転サーモンハンティング!

面白い新技が増え、既存技も変更されているクマ。今回は全体的に闘いやすくなったぞ。ベアバックライティング（）はヒット時コンボは入れにくいが、相手は受け身を取ることができないので、ためサーモンハンティング（ホールド）が有効。最大ホールド（ガード不能版）は、起上がり蹴りでつぶされてしまうが、ボタンホールドを早めに離せばその起き上がり蹴りにカウンターヒットを狙うことが可能。ホールド時間を短くすれば、若干威力は落ちてしまうが、その場合は確定ヒットするぞ。ホールド幅を調整して相手に読まれないようにしよう。

アッパーラッシュR1発止め（）がしゃがみヒットだと浮かなくなった代わりに、ガードされても確定反撃を受けなくなった。二択の中段は熊鬼神拳（）や熊三宝龍1発止め（）を使おう。

ストレート〜エルボーからの攻めを極めろ

ストレート〜エルボー〜アッパー（）が強化され、2発目のエルボーをガードされても、アッパー部分がごく一部の技以外には割り込まれなくなった。横移動や後ろダッシュなどでもほぼ回避されないのに加え、ヒット時は熊三宝龍（）で簡単に空中コンボに移行できるようになったぞ。エルボーの後で下段に派生し、二択にすることも可能。この二択を匂わせて2発止めから強気な二択にいくのも悪くないだろう。

気になるハンティングスタイル（）中の技は、熊ちゃぶ台返しがヒット時相手が受け身を取れなくなったのでトリプルハンマー（）やヒッププレス（）での追い打ちが確定する。ただし、下段のベアクロウ（ハンティングスタイル中に）がダウンを奪えなくなり、大幅有利になるものの、相手はガードできる硬直なので前進（）や前転（）からの二択を仕掛けていこう。

ベアラリアット（）はカウンターヒット時に吹き飛ばしダウンになったため、前ダッシュからのトリプルハンマー1発止めや再度ベアラリアットで追い打ちしよう。

PICK UP!!

熊鉄山靠（）

お尻を突き出すような発生が早く威力の高い中段技。

発生が14フレームなので確定反撃に使えるぞ。ダウン中の相手にも当たるので起き攻めでも狙っていける。ただし、届かなかったり、ガードされるとスキは大きいので注意。

コンボに組み込む場合は➡の後に前ダッシュからと、熊三宝龍2発止めの後に出せばつながるぞ。

空中コンボ

① 熊鬼神拳（）→ヒップベアアタック（）→熊三宝龍2発止め（）→熊鉄山靠（）
② 熊ちゃぶ台返し（ハンティングスタイル中に）→トリプルハンマー（）
③ ストレート〜エルボー〜アッパー（）→熊三宝龍（）

…いて相手方向へダッシュして近付いてから、…③は最速で出すだけなので簡単だ。

ロケットスタンスからの新技に注目

派生技のほとんどが横移動に弱かったため、いまいち使いにくかったロケットスタンス（）だが、特殊ステップに派生するフライングスタート（）が追加された。ここからでローキックを出したり、ステップ後にロングレンジスローを出すことである程度は横移動を抑制できるので、ロードランナー（）やフライング・アッパー（）と組み合わせて使うといい。

フライングスタートはロケットスタンスから特殊ステップへと移行する特殊動作。ここから……

ローキックなどを出して横移動を抑制しておき、ほかの派生技を回避される可能性を下げておこう。

強化された要素を活用せよ!!

地味に強化された旧技を紹介しよう。まず立ちがカウンターヒットした際、前ダッシュから立ちで拾いやすくなった。安定するなら直接ワンツープリマコンボ（）（3発目にディレイが必要）、距離が近いなら立ち→エアーズロック（）が決まる。けん制からダメージを取れるのはうれしい点だ。次に、アニマルメガトンパンチ（）がカウンターヒット時に崩れを誘発するように。特殊ステップを長めにとったアニマルアッパーカット（）で追撃すると高威力だ。

アニマルヘッドバッド（）の空中ヒット時にたたき付けを誘発するように。距離は少し遠いので……

前ダッシュで追い駆けてから起き攻めするといい。テイルカッター（）などでどん欲に攻めるのだ。

PICK UP!!

エアーズロック（）

2発止めの硬直が減り、立ちで拾えるようになったのが最大の利点。リーチも長いので、中距離でのスカし確定や16フレームのスキへの反撃技に重宝する。なお、2発目をガードされると16フレーム不利だが、3発目を出せば11フレームまでの技に勝てる。2発目がガードされたのを確認したら、3発目を出すか出さないかの強引な読み合いに持っていこう。

空中コンボ

① エアーズロック2発止め…→立ち…→立ち…→アニマルアッパーカット（）
…入れ…→アニマルストーム（）
② アニマルメガトンパンチ（）カウンターヒット→カンガルースタンプ（）→アニマルヘッドバット（）

…はカンガルースタンプでたたき付けた後にアニマルヘ…き付けになって攻めを継続できるのだ。

TEKKEN 事典DR

クマ&パンダ補足 …された際のスキが増えてしまったが、1発止めがカウンターヒット後は…ながるようになったぞ。
ロジャー.Jr補足 …身を取られなかった場合は、ローリング・トービドー（）…えておきたい。

ファイナルウエポンは残月!

高齢にはやはり勝てず、残月（⇧●●）のダメージが10になってしまったワン。その代わり、技後の硬直が短くなり、ほぼすべての浮かし技で追い打ちを決められるようになった。通天砲（●●●●）や通天短砲（⇧●●●）をはじめ、綵蜩腿（⇩●●）、猿手脚（⇦●●）、挑領（⇨●●）も連続ヒットするぞ。その後にしっかり空中コンボを決めれば軒並み相手体力の半分近くを奪うので、主力になることは間違い無い。

相手が残月後に投げ振り向きを連打しなければ、さらなるダメージ追加が望める。

虎蹲山～挑領（⇨●●●）や迅脚前掃十字把（●●●●）も決まるので一発逆転に用意しておこう。

築け、右掌底打フォーメーション!!

新技の単把（⇨●●）の追加により存在が消滅したかに思われていた右掌底打（立ち途中に⇨●●）だったがコマンドが変更され、性能がリニューアルされていたぞ。コマンドの性質上、しゃがみ状態からしか出せなくなってしまったが、ガード時の硬直差は何と五分になった。何も知らずにガード後に反撃してくる相手には通天砲や立ち●●のカウンターが決まるぞ。

そのため、確実にガードさせたい本作の右掌底打。派生技があるおかげで相手が手を出してきづらい前掃派生1発止め（⇩●●）から出すのがオススメだぞ。立ち状態から出したいときは⇩⇧⇧⇨●と入力すればスムーズに出せるので、有利な局面になったら積極的にしゃがみ立ち問わず狙っていこう。状況を分かっている相手には横移動で様子を見よう。安易な反撃はかわせる上、ガードに徹する相手には掃腿（横移動中●●）と横移動～蒼天砲（⇨●●）で二択を迫れる。ノーマルヒット時はワン側が有利な状況になるので残月や野馬闖槽（横移動中に●●）につないでさらに相手のガードを揺さぶっていこう。

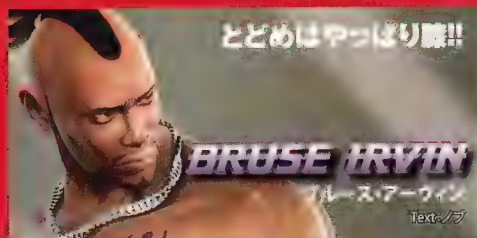
空中コンボ

① 蒼天砲（⇨●●）→立ち[illegible]→打突連撃（[illegible]）→打突連撃（⇦●●●）→崩拳（⇩⇦⇧⇨●●）
② 残月（⇧●●）～前ダ[illegible]（⇩●●）→大ジャンプ●（着後頂点で●）→打突連撃（[illegible]）→打突連撃（[illegible]）
③ [illegible]→蛇撥掌（[illegible]）→[illegible]

①は蒼天砲[illegible]最大ダメージコンボ。[illegible]ってから出して、できるだけ高く当てよう。
②は綵蜩[illegible]ヒットしたときは[illegible]にした方がダメージが上がるぞ。
③は相手に[illegible]られなければ決まる。[illegible]を最後にしてからボタンを押そう。

PICK UP!!
竜巻投げ
（⇧●●）

特殊中段判定の竜巻投げは威力の高い打撃投げ。立ちガード時は若干不利程度だが、しゃがみガード時は立ち途中●で反撃を受けるので気を付けよう。しゃがみステータスを使って発生の遅さをうまくカバーして当てよう。

ダメージが45→39に下がったもののコマンドが⇧●から⇧●●になり、簡単に出せるようになった点はかなり心強い。

跳んでも膝だけじゃない

スナイパースラッシュ（⇨⇨⇨●●）は、ブルースの数少ないガードさせて有利な状況となる技。しかも、ほかのキャラのものと比較して横移動に強く、下への判定が厚いため気軽に使っていけるぞ。

遠距離で出すと横移動でかわされやすいので、トライデントロー（⇩●●）ヒット後など近～中距離で出そう。コマンド入力が大変だが、確実に戦力となるので練習しよう。

プロミネンスコンビネーション（⇦●●●●）の最後はノーマルヒットでダウンを奪えなくなった。

トライデントミドル。こちらはカウンターヒット時にダウンを奪えるようになった

中・下段の振り分け

適当に振り回すだけで強力なティー・ソーク・カウ（⇦●●）はノーマルヒット時にダウンを奪えるので、前ダッシュからのブルファング1発目（⇩●●）で追撃しよう。相手が動いて空中でくらったら2発目まで出し切りたい。これを警戒するようなら、高威力のダッキングロー・レフト（⇨☆⇩●●）での追撃がオススメ。クマ＆パンダには再度のティー・ソーク・カウでも追撃可能。カウンターヒット時にはブルニードル（⇨●●）で拾って高威力のコンボを決められるが、素早い反応が必要とされるため、相手のやられモーションに集中して見極めよう。

ティー・ソーク・カウと立ち●●の派生技のおかげで相手を押していくことが可能になったが、これらの技は若干横移動に弱い傾向にある。そこで活躍するのが、トライデントロー（⇩●●）だ。この技は発生が早く横移動に強いため、かわされることはまず無いぞ。威力の高いこの下段を相手が嫌がり出したら、ニーランチャー（⇦➡●●）で悪夢を見せてやろう。ガードされても反撃を受けず、当たれば体力の半分以上を奪うぞ。

空中コンボ

① ティー・ソーク・カウ（[illegible]）カウンターヒット→ブルニードル（[illegible]）→ストレート・ロー・ハイキック（[illegible]）→ワン・ツー・ハイキック（●●●●）1・3発目ヒット
② ティー・ソーク・ラン（[illegible]）入れ[illegible]→入れ●→トリプルニーコンボ（⇦●●●●）
③ ニーランチャー（⇦➡●●）→大ジャンプ●→トリプルニーコンボ2発止め（[illegible]）→シャッターキック（●●）

①の最後はティー・ソーク・カウでも入る。[illegible]レなど気にならない安定コンボ。威力もなかなかのもの。[illegible]はシャッターキックの威力が[illegible]るぞ。

PICK UP!!
ダブルトマホーク
（立ち途中に●●●）

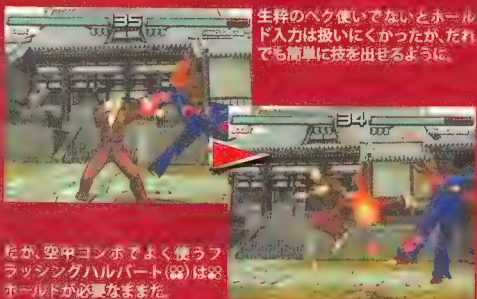
ダブルトマホークは、上段潜り性能が非常に優れている技だ。不利な状況でしゃがんでからすぐに出せば、相手がジャブで止めてもワンツーまで出してもどちらにもヒットさせることが可能だ。

ブルースの強力な武器の一つなので、上段攻撃を読んだら積極的に狙っていこう。今作ではディレイをかけ過ぎると連続ヒットしなくなった点には注意。

TEKKEN事典DR
[illegible]（⇨⇨●●）を出せば、2種類の投げ技のコン[illegible]ことができるぞ。
[illegible]掃腿1発止め（⇩●●）と跌叉井欄脚（⇩●●）が[illegible]

細かい変更点を見逃すな

新たなモーションに変わった蹴り技が多く、慣れないうちは違和感を感じてしまうだろう。また、フラミンゴ状態からスネイクブレード(⇩●●)やダブルクレイモア(⇦●●)を出すときに●をホールドしておく必要が無くなり、正規のコマンド入力で技を出せるようになった。この変更により、マッハニードル(フラミンゴ中に⇩●)が削除されたので注意しよう。

生粋のペク使いでないとホールド入力は扱いにくかったが、だれでも簡単に技を出せるように。

だが、空中コンボでよく使うフラッシングハルバート(●)は●ホールドが必要なままだ。

空中コンボの期待値がアップ

空中コンボでペクラッシュ3発止め(⇩●●●)やアルバトロス2発止め(立ち途中に●●)で相手を地面にたたき付けた後は強烈な起き攻めタイム。どちらもフラミンゴに移行してからのハイアングルスラッシュ(⇩●)が寝っぱなしや横転、後転にヒットする。ハイアングルスラッシュはその場起き上がりでガードされてしまうのだが、ペクラッシュを出せばその場起き上がりをする相手を浮かせ直して、再度同じ状況へと持ち込むことができるぞ。

スカルクラッシュは1発止めでダウンを奪えなくなったので、2発出し切りを使っていこう。

後転でかわされるが、ハイアングルスラッシュやダークハルバート(⇦●)を狙っていこう。

PICK UP!!
ダークハルバート
(⇦●)

ヒットすればダウンを奪い、空中コンボを決められるしゃがみステータス技。少し攻撃発生が遅いものの、リーチが長く使いやすい下段攻撃である。

上段攻撃に合わせる従来の使い方のほか、ダウン中の相手にもヒットしやすくなったため、起き攻めにも使いやすくなった。相手をたたき付けた後の起き攻めで、ハイアングルスラッシュと合わせて使っていこう。

空中コンボ

① 立ち●カウンター[illegible]→フラッシングハルバート(●)
② スカルクラッシュ[illegible]→特殊ステップ~ペクラッシュ1発止め(⇨☆⇩●●)
③ ト[illegible]ルスクウェア[illegible]発目カウンターヒット→フラッシングハルバート(●)→ワンツーフラミンゴ([illegible]●●⇨)→ワンツーフラミンゴ(●●●⇨)→スカルクラッシュ(●●)

①立ち●のカウンターヒットから[illegible]当てやすくなった。②特殊ステップから出せばペクラッシュ[illegible]ヒットし、[illegible]うとすれば浮かせ直して3発目まで決まる。

大幅な変更に戸惑うこと無かれ

破喉打ち~風神ステップ(⇨●●)の移行が遅くなり、破喉打ちから風神拳が連続ヒットすることは無くなった。また、追い突き(立ち途中に●)を空振りしたときの硬直が増加したため、安易な二択のみで勝つことは難しい。

状況に応じて各技を使い分ける必要がでてきたので、これからは技の性能をしっかりと把握し、使いこなしていこう。幸い空中コンボのダメージは依然高いままだ。

下段パンチをさばいたら紫雷三段蹴り(⇩●)、下段キックをさばいたら飛魂蹴を決めよう。

リスクの小さい中段攻撃を主軸にしよう

まず主力となるのが新技の中段攻撃、飛魂蹴(⇨●)(右カコミ参照)。この技を中心に攻めていき、相手の行動に対応していこう。しつこく中段攻撃を意識させることによって、下段の奈落払い(⇨☆⇩●●)が生きてくるのだ。

飛魂蹴はジャンプステータス技なので手数の多い相手には落とされやすいが、そこで役に立つのがしゃがみステータス技の腓骨抜き(⇦●)だ。ノーマルヒット時にはお互いしゃがみ状態で五分の状況だが、カウンターヒットでダウンを奪えるので上段攻撃に合わせて使いたい。ダウン状態の相手に確実に追撃するならシットスピンキック(●●)。その場起きや後転をする相手は白鷺遊舞(●)で拾って空中コンボを決めよう。腓骨抜きは奈落払いほどガードされたときの硬直が大きくないので、スティーブやロウといった手数重視なキャラクターとの対戦時に非常に役立ってくれるはずだ。

新投げの絶無(⇨☆⇦⇧⇩⇧●●)は腓骨抜きで追撃できるのでダメージが非常に高いが、コマンドミスで雷紅波(●)が暴発すると大ピンチになるので要注意……。

PICK UP!!
飛魂蹴
(⇨●)

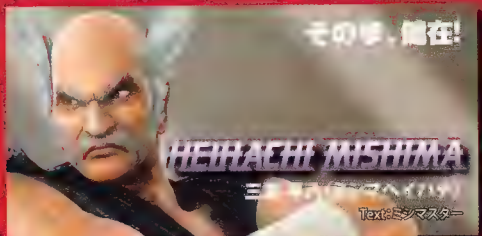
ガードされても反撃を受けることが無く、ヒット後は奈落払い(⇨☆⇩●●●)で追撃可能な中段攻撃。ヒット後に後転する相手には奈落払いが2発ともヒットする。

しかし、攻撃が直線的なため横移動で簡単にかわされてしまうという弱点がある。横移動に対してはしっかりと前ダッシュで間合いを詰めてから技を出すようにしていこう。

空中コンボ

① [illegible]~[illegible]2発目しゃがみヒットorカウンターヒット→白鷺遊舞2発止め(●)→[illegible]
② デビルツイスター([illegible]に●)→雷神拳(⇨☆⇩●●)→白鷺遊舞2発止め(●)→[illegible]切り([illegible])
③ [illegible]~壁やられ[illegible]→羅刹門・参(⇦⇨●●●)

①はさま[illegible]から狙えるコンボ。[illegible]付けた後は、さらに奈落払いで追撃していこう。②は[illegible]参を出さないと2発目が空振りしてしまう。

TEKKEN 鉄拳DR
[illegible]

リスクを抑えた闘い方が基本

伏龍脚（しゃがみ状態で◆8）ヒット後に受け身を取られてしまうようになり、瓦割り（⇩8）空振り時の硬直が増加したことによって近・中距離が少々弱くなってしまったが、風神拳（⇨☆⇩◆8）と無双連拳（⇧888）の使い勝手の良さは健在。相手の攻撃を後ろダッシュや横移動でかわしたら浮かせ技をたたき込み、下段攻撃はガードせずにさばく、というように神経を研ぎ澄ませた守りスタイルを極めよう。

伏龍脚は横転受け身で追撃を回避できるようになったので、価値が下がってしまった……。

しかし、横転受け身にタイミングよく冥風翼（⇧8）を重ねれば、相手の背中にヒットする!!

相手のクセをいち早く見抜け

中間距離での瓦割りによるけん制にはリスクが伴なうので、まずは瓦割りが相手に届く間合いまで近寄ろう。

瓦割りや多聞殺2発止め（⇨8⇦8）、無双掌波（⇧88）といった反撃を受けない中段攻撃で攻めていき、ガードされたら横歩きをするのがヘイハチの基本行動。

相手が直線的な攻撃を出してきたならばかわすことができるので、そのスキに閃光烈拳（888）や無双連拳を決めよう。横歩きに対して強い攻撃というのは発生の遅いものが多いので、相手が横移動対策をし始めたら思い切って剛掌破（8）などで暴れてカウンターを取っていくのが真の狙いだ。相手に手を出させ、それに対処していこう。

相手に二択を仕掛けていくときに、三途河渡し（⇧88）はしゃがみステータスを持つ下段攻撃なので頼ってしまいがちだが、ダメージは投げと同程度なのでガードされたときのリスクの方が高い。上段攻撃で暴れがちな相手には三途河渡し、横移動や横歩きでの様子見の多い相手にはロングレンジスロー（⇨8or⇨8）というように、相手が固まらなかったときの保険をかけた使い方をしたい。

空中コンボ

① 風神拳（[illegible]）→奈落払い2発～奈落払い雷神拳（⇨☆⇩◆8,8,8）
② [illegible]降伏（[illegible]）[illegible]カウンターヒット→奈落払い3発～奈落払い雷神拳（[illegible]◆8,8,8）→スイープキック（⇧8）
③ [illegible]（[illegible]）～[illegible]下段（相手ダウン中に[illegible]）

①[illegible]で右アッパー[illegible]その後のコンボも問題無く決められる。
②は奈落払い[illegible]がポイント。

PICK UP!!

天魔覆滅

連続ヒットする中→上段攻撃の新技。ガードさせれば有利となり、壁やられ・強を誘発できる技でもある。

発生の早さと突進力が魅力的だが、2発目をしゃがまれると反撃を受けてしまう。そこで、しゃがむ相手には中段派生の（⇦⇨888）を狙っていこう。ガードされると反撃を受けるが、カウンター時には空中コンボを決めることができる。

TEKKEN-NET

『DR』の稼働に合わせてリニューアルしたTEKKEN-NET。かゆいところに手が届く、多数の変更がなされている。ここでは、その新機能や追加された機能を中心に紹介していこう。

新機能が追加!!

フレンドリスト

一度対戦したプレイヤーはフレンドとして登録可能。相手との戦績を記録したり、プレイヤー情報に簡単にアクセスできるようになる機能だ。

プレイヤー情報

獲得したプレイヤーポイントや登録してある全カードの戦績など、プレイヤーに関する総合的な情報を確認できる新項目！

カード情報

見たい情報により早くたどり着けるようになったカード情報。例えば、登録したカードの並び順は5通りの中から自分で設定できるようになった。段位の高い順や最後にプレイした順など好みに合わせて選ぼう。また、ゴーストが勝利時に獲得するマネーが1勝50Gから1000Gに大幅UP！　マネーの受け取りは手動になったので、自分のゴーストの活躍状況を小マメにチェックしてみよう。

アイテム&カスタマイズ

称号やカラーが複数同時に購入できるようになるなど、ショップの機能も充実している。「オーラ修行」を行なうことで色やエフェクトが変化していく全身アイテム「オーラ」なども追加されており、アイテムの総数は約2倍と大量。

お気に入りコーディネイトを作っていくために、うまくショップを活用していこう。

ラクラク店舗一発検索

『DR』が稼動している店舗を、最寄駅や地域名などで検索できるようになった。さらに都道府県別に「プレイスポット登録」しているプレイヤー数の多い店舗を検索できるようになるなど、遠征やおおよその位置しか知らないゲーセンにたどり着くためには欠かせない機能だ。

そのほかの機能

チームリーダー専用メニューなど細かな機能も追加。この冬、鉄拳ライフをより充実させるべし！

リニューアル記念キャンペーン開催中！

リニューアルに合わせて開催されているキャンペーンの内容をチェック!!

2/1（水）AM8時まで開催されるこのキャンペーンでは、新規会員登録で（株）ナムコ創立50周年記念ファイトマネー76,550Gが贈呈されるほか、エディを含む新キャラ4人のカード登録で、『鉄拳5 DR』登場記念ファイトマネー10,000Gが、前作から『鉄拳5 DR』へカード切り替え、または新規登録で前作でカスタマイズ可能だったすべてのカラーが、それぞれプレゼントされる。

さらに、1/1（元旦）AM10時から1/11（水）AM8時までの期間中には、会員全員に「お年玉」として11,111Gが振舞われるぞ。

この先も続く、【TEKKEN-NET】の"超・新展開"
詳しくはサイトをチェック!!

http://tekken-net.jp/

熱き闘いで男の生き様を見せよ!

北斗の拳

稼働から約3週間がたち、キャラ情勢も見えてきたころか。今月は最重要システムの北斗七星ゲージ関連や防御面に加え、全キャラの新情報を掲載。チェックして対戦に役立ててほしい。

北斗の拳
■メーカー：セガ
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年12月上旬(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

「北斗の拳」の最重要システム
死兆星を輝かせるために

一撃必殺奥義を狙って決めるには、北斗七星ゲージに関する知識が必要不可欠。厳しい世紀末の闘いを生き抜くために、効率のいい星の奪い方を知るべし!

Text:ハメコ。

星を奪い取れ!

星を奪える共通の技、状況は下表の通り。加えて、必殺技、究極奥義、特定の特殊技は、カウンターヒット時やエリアルジャンプ中に出した場合、星を一つ多く奪えるぞ（例外は下表を参照）。

ただし、一度の連続技で奪える星は最大で三つ。また、一度の連続技で同じ技を2回決めても、最初の1回しか星を奪えないぞ。

星はラウンド間で持ち越され、ラウンドが終わるごとに一つだけ回復することも覚えておきたい。

星を七つ奪えば、相手の頭上に死兆星が。晴れて一撃必殺奥義が使用可能となるぞ。

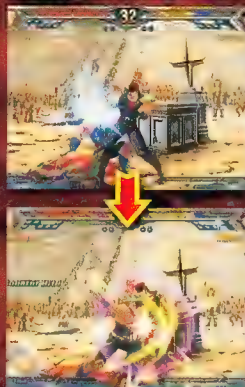
効率良く星を奪うためのテクニックを知る!

実戦で有効な星を奪うパターンを、いくつか紹介しよう。

●エリアルジャンプ→必殺技／各種ゲージを使わずグレイヴシュートを連続技に組み込めるキャラは、これで地道に星を奪おう。

●星を奪える技でダウン追い打ち／強攻撃空中ヒット後にバニシングストライクで追い打ちしたり、壁吹っ飛びを絡めた連続技の締めに、通常ヒットで星を奪える技を使えば、効率良く星を奪える。ダメージこそ小さいが、確実に相手をK.O.へと追い詰められるのだ。

●壁吹っ飛び後にグレイヴシュート→昇り必殺技／壁吹っ飛び中でも、エリアルジャンプ中の必殺技で星を奪える。動作の短い空中必殺技を持つトキ、サウザー、マミヤなどは、さらに追撃できるのもいい。ここから究極奥義につなげば、始動のバニシングストライクと合わせ、星を三つ奪えるぞ。

●必殺技、究極奥義で反撃／本作は技の動作中がすべて被カウンターヒット扱いなので、反撃で直接必殺技を決めれば星を奪える。

反撃はすべてカウンターヒットとなるため、発生の早い必殺技、究極奥義を使えば星を一つ多く奪える。重要!!

北斗七星ゲージ関連資料集

ヒット時に相手の星を奪える技

掴み投げ
ヘヴィーストライク
バニシングストライク
バニシングストライク最大タメ（相手ガード時）※
特定の技（右表参照）
究極奥義

※相手が壁にぶつかったときのみ

星を奪う数が特殊な技

×：ヒット状況を問わず奪えない　☆：ヒット状況を問わず一つ奪う　CH～：カウンターヒット時のみ表記の数を奪う　～/～：通常ヒット時は左側、カウンターヒット時は右側に表記された数を奪う

キャラ	技	奪う数
ケンシロウ	秘孔・醒鋭孔、弱北斗有情猛翔破	☆/☆☆
	天破の構え	※1
ラオウ	強化版通常技※2	☆
	叙（地上）、強化版北斗羅裂拳（最後の一撃）	☆/☆☆
	強化版叙（地上）、天将奔烈	☆☆/☆☆☆
[illegible]	➡＋弱Ⓚ、➡＋強Ⓚ	CH☆
	北斗流弧陣	☆/☆☆※3
	秘孔・刹活孔（⬇⬊➡⬇⬊➡版）	☆☆/☆☆☆
	秘孔・刹活孔（⬇⬋⬅⬇⬋⬅版）	※4
[illegible]	南斗鶴翼迅斬	CH☆☆
	空中投げ	☆
ジャギ	良くできた弟～～～!!	☆
	や…やめてくれ!!た…たのむ!!	☆/☆☆
	バカめ！勝てばいいんだ何を使おうが	☆/☆☆
	今は悪魔が微笑む時代なんだ	☆
	俺の名前を言ってみろ（追加）	☆
シン	➡＋弱Ⓚ	CH☆
	南斗追破斬、南斗千手斬（追加）	☆/☆☆
[illegible]	南斗虐指葬	☆
	南斗千手龍撃	☆/☆☆☆
ユダ	遠距離立ち強Ⓚ、➡＋弱Ⓟ	CH☆
	知略の時代	※5
サウザー	➡＋弱Ⓟ、➡＋弱Ⓚ	CH☆
	聖帝十字稜（追加攻撃まで決めた場合）	☆☆/☆☆☆
ハート様	しゃがみ強Ⓚ	CH☆
	立ち強Ⓟ＆しゃがみ強Ⓟ（最大タメ）	☆
	どこからでもどうぞ（当て身）	☆
	どこからでもどうぞ（ガードキャンセル）	×
	ダンクレシーブ	☆
	強アースクラッシュ、肉クロス、肉ダンク	☆/☆☆
	アースクエイク	×
	ハートのA	☆
	拳法殺し	※6
マミヤ	各種強Ⓟ（娥媚刺ゲージ有り）	CH☆
	スパイクアタック（追加弱Ⓟ）	☆/☆☆
	チョークヨーヨー	☆

※1:効果中は一つ多く星を奪える　※2:北斗呑龍呼法効果中の各種強Ⓟやしゃがみ強Ⓚ最大タメのこと　※3:跳ね返した飛び道具で星を奪える　※4:効果中は天翔百裂拳が☆/☆☆に、北斗翔輪脚、北斗[illegible]、北斗酔舞撃の成功時が☆に　※5:動作中に出した技は一つ多く星を奪える　※6:腹から弾いたものは☆、落下したものは☆/☆☆

特殊な表記の見方

記事中で使用している略号は、以下の意味を表します。[特]＝特殊（ブースト）ボタン。エリアルジャンプ＝特定の技（グレイヴシュートなど）ヒット後にレバー上方向[illegible]プ。白鷺ブースト＝バニシングストライクなどの後に➡で行なえる特殊なブースト。[illegible]キャンセル。[illegible]＝ジャンプキャンセル。[illegible]＝ブーストによるキャンセル。[illegible]

攻めさせずに攻め込むのが理想

防御スキル上達指南

全体的に攻めが強力で、攻め込まれると一気に倒されることがある本作。立ち回りの注意点や防御手段を覚え、簡単に攻め込まれないように、そして攻められても切り返せるようになろう。 Text:KYO

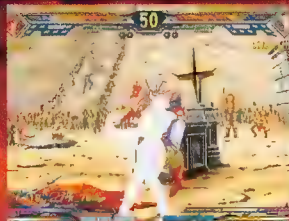
カウンターヒットはできるだけ避ける!

技の動作中（硬直を含む）に加え、各種ダッシュやブースト中も対象となるため、非常に発生しやすいカウンターヒット。P28にある通り、技によっては星を多く奪われるほか、浮かせや壁吹っ飛びが発生する技もあるので危険だ。立ち回りは慎重に行ない、できるだけカウンターヒットを避けよう。

近付く際は無理にダッシュで突っ込まず、近距離では反撃される技を極力控えたい。反撃に適した必殺技を持つ相手は特に注意。

ガードキャンセルを惜しまず使え!

長い無敵時間があるガードキャンセルは切り返し手段として優秀だが、オーラーゲージを1本消費するので確実にヒットさせたい。

最大の狙い目は、相手のジャンプ攻撃に対して。極端に打点が低い場合を除き、着地の硬直にヒットするぞ。跳び込みからの攻めをカットし、ペースを取り戻そう。

オーラゲージは攻めていればすぐにたまる。早めにガードキャンセルをして攻め込もう。

無敵技をぶっ放せ!!

相手に攻め込まれたときは、ガードキャンセル以外に無敵技で切り返すのも有効。ヒットさせれば攻守を入れ[illegible]よっては追撃を[illegible]たりするので[illegible]

下の表はぶっ放しに適した技。

[illegible]北斗有情猛翔破や[illegible]南斗撃星嚇舞は、ブーストで追撃やガード時のフォローが望める。トキの当て身技は、[illegible]同時に当て身判定が発生す[illegible]究極奥義は確実に星を[illegible]ので、特に見返りが大きいぞ。

起き上がりや割り込みに適した技

ケンシロウ	強北斗有情猛翔破	レイ	断己相殺拳
ラオウ	強化版北斗天将雷撃	ユダ	スタンプ・ザ・UD※3
トキ	北斗流弧陣※1		ダム決壊
	北斗破流掌、北斗酔舞撃※2	サウザー	南斗鷹爪破斬
	北斗砕覇拳		彷翔十字鳳※4
ジャギ	北斗羅漢撃		聖帝十字稜※4
シン	南斗雷震掌	ハート様	どこからでもどうぞ※5
レイ	強南斗撃星嚇舞		ハートのA※6
	南斗凄気網波	マミヤ	バインドトリック

※1：飛び道具跳ね返し技　※2：当て身技　※3：呼び出し成立まで上半身無敵　※4：発生が遅く使いにくい　※5：ガードキャンセル版のみ（当て身版は発生に時間が掛かる）　※6：投げ技

ハイジャンプで逃げろ!!

本作は空中の高い位置への有効な攻撃手段が少ないため、ハイジャンプで逃げる行動が強力。相手に攻め込まれそうになったら、ハイジャンプと空中ダッシュを使って逃げよう。空中で技を出さなければ、着地のスキが無く低リスクだ。

強力なハイジャンプ逃げだが、空中に居る間は、体力が回復し始めるまでのカウントや体力の回復が止まる。回復可能ゲージが多くある場合は、攻め込まれたときのみジャンプするようにしたい。

空中に居れば攻撃をくらっても大ダメージを受けにくく危険が少ない[illegible]

あの名場面を完全再現!!

隠し技一挙公開

前号で掲載できなかった六つの隠し技を、ここで一挙に公開！　原作の名場面を本作に合わせて再現したものばかりなので、一度は見てみてほしい。

ケンシロウ	
無想転生	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋弱Ⓚ
ラオウ	
無想転生	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋弱Ⓚ
ジャギ	
今は悪魔が微笑む時代なんだ	シンの近くで➡⬅⬋⬇⬊➡＋強Ⓟ
俺の名前を言ってみろ	相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅＋強Ⓟ・⬇⬊➡＋弱Ⓟ
シン	
お前の拳では、死なん！	自分に死兆星点灯時 ⬅⬋⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋弱Ⓟ
ユダ	
知略の時代	起き上がり中に⬅⬋⬇⬊➡＋［特］

※オーラゲージ消費量は欄外参照

●無想転生／発動後、上中段技に合わせて⬋、または下段技に合わせて⬇とタイミングよく入力すると、無敵状態になって受け流しつつ一定距離を前進。近距離だと相手の背後に回り込める。この状態は、7回受け流しを成功させるまで持続する（ラウンドが進んでも持ち越し）。

●今は悪魔が微笑む時代なんだ、俺の名前を言ってみろ／どちらも投げ技。前者は星を一つ奪い、相手のブースト＆オーラゲージを減らす（シン側はレバガチャで軽減可能）。後者は決まると三択[illegible]ないと攻撃する。追加入力で再度三択問題が出現し、相手がこれに正解できなければ、星を一つ奪った上に気絶させられるぞ。

●お前の拳では、死なん！[illegible]

●知略の時代／気絶モーションで起き上がる技。この気絶モーションは前進、後退、しゃがみ以外の動作でキャンセルで[illegible]

無想転生発動後は相手の技を受け流して背後を取れるようになる。技によっては反撃が可能だ。

[illegible]の名前を言ってみろ、くらった側の回答[illegible]ない。勘で選ぼう。

[illegible]

●防御手段補足[illegible]空中オーラガードは地上技を防げるので、対空技を狙[illegible]たら使ってみよう。
●隠し技補足[illegible]俺の名前を言ってみろは2本、知略の時代は終了時に0.5本。

背景攻略

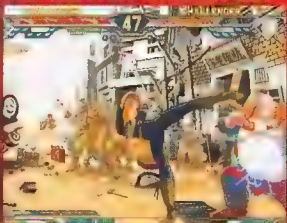
ケンシロウ

北斗蛇雷咬を使った連続技は、全キャラ中屈指の威力を誇る。相手キャラによる違いを覚え、一気にK.O.せよ！

Text/ケンちゃん

北斗龍撃虎と秘孔・醒鋭孔を使え！

相手の上中段攻撃を受け止められる、当て身技の北斗龍撃虎。当て身判定の発生に若干時間は掛かるが、ヒット時は相手を壁に吹っ飛ばせるので、ブーストを使えば連続技IIIのしゃがみ強Ⓟ以降を決められる。空振り時のスキが小さい割に見返りが大きいので、ジャンプ攻撃の迎撃に使うほか、上中段判定の奇襲技＆けん制技を多用してくる相手にばらまくと有効だ。また、飛び道具を跳ね返す効果もあるので覚えておこう。

秘孔・醒鋭孔はリーチが短くヒットさせにくいが、ブーストや連続技IorIIを使って積極的に決めたい。ケズりで与えたダメージは回復されないので、秘孔・醒鋭孔ヒット後はケズりダメージが大きい北斗蛇雷咬とブーストを使って、相手の体力をケズり取ろう。

ケズりダメージは、弱攻撃より強攻撃の方が大きい。強攻撃を多く組み込んでケズろう。

連続技を極めて一気に倒せ！

Iは空中ヒット始動の連続技。遠距離立ち強Ⓚを高い打点で当てた場合は、次の北斗蛇雷咬を少し遅めに出そう。また、トキには空中ダッシュ強Ⓟを強Ⓚにすること。

IIは星を二つ奪える連続技。秘孔・醒鋭孔を高い打点でヒットさせれば、ダウン時のバウンドに天破活殺が間に合うのだ。ただし、トキには決まらないので注意。

IIIは、壁を利用した強力な連続技だ。バニシングストライクは、遠距離立ち強Ⓟを当てた直後に強Ⓟ強Ⓚ［特］同時押しで出そう。なお、トキにはバニシングストライク以降を近距離立ち強ⓀⒸ｛北斗蛇雷咬Ⓙ空中ダッシュ強Ⓟ｝×4→天破活殺に。トキには遠距離立ち強Ⓚ以降を｛北斗蛇雷咬Ⓙ空中ダッシュ弱Ⓚ｝×3Ⓒ天破活殺に切り替える必要がある。

応用連続技

I （空中の相手に）遠距離立ち強ⓀⒸ北斗蛇雷咬Ⓙ空中ダッシュ強Ⓟ→近距離立ち強ⓀⒸ北斗蛇雷咬Ⓙ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→弱Ⓟ→強Ⓟ】→秘孔・醒鋭孔or天破活殺

II 遠距離立ち強ⓀⒸ北斗蛇雷咬Ⓙ空中ダッシュ強Ⓟ→秘孔・醒鋭孔→天破活殺

III 【しゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓟ】 バニシングストライク（→自動ブースト）→【しゃがみ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ｛北斗蛇雷咬Ⓙ空中ダッシュ強Ⓚ｝×2→天破活殺

背景攻略

ラオウ

体が大きく無敵技が乏しいため、相手に攻め込まれやすいラオウ。防御手段を覚え、強力な連続技でばん回しよう。

Text/Miyo

三つの防御手段を活用せよ！

接近戦になると抑え込まれやすいラオウ。以下に紹介する防御手段は、必ず覚えておきたい。

一つはガードキャンセル。オーラゲージを必要とするが、これは積極的に北斗羅裂拳をガードさせることで、すぐにためられるぞ。

二つ目は無想転生（P29参照）。発動後に7回まで、相手の下段攻撃は⬇、上＆中段攻撃は➡で受け流せる。受け流した後のスキが無いので信頼できるぞ。成功後は発生の早いしゃがみ弱Ⓟを狙おう。

三つ目は強化版北斗天将[illegible]撃。発生まで無敵時間が続くため、割り込み技として最適。また、カウンターヒット時は1段目からエリアルジャンプが可能。出した後はレバーを上に入れ続け、カウンターヒット時は空中コンビネーションから空中釵まで決めよう。

反撃を受けにくい北斗羅裂拳をどんどんガードさせてオーラゲージをためよう。

連続技で体力&星を奪え！

星を奪うパターンは、グレイヴシュート～空中釵、バニシングストライク、地上釵の三つが有効。

空中釵の後は、コンビネーションからバニシングストライク～地上釵と決めて星を奪う。事前にグレイヴシュートを決めていなければ、それを挟んで星を奪おう。

Iは基本的な形。最初にグレイヴシュート～空中釵を決めているので、グレイヴシュートにつなぐ2セット目は、無理に決めなくても構わない。空中釵後のしゃがみ弱Ⓟは目押しで、失敗するとヘヴィーストライク～釵の分、星を奪い損ねるので注意したい。

IIは、無想陰殺後に最速でジャンプキャンセルを行なうと、ジャンプの移動距離が延びるのがポイント。しゃがみ弱Ⓚの先端を当てた場合でも決められるぞ。

Iはブーストゲージが1本必要となり、一方のIIはオーラゲージが1本必要だ。各ゲージの状況に合わせて使い分けよう。

空中釵ヒット後は、相手が必ず立ち状態に。のけぞりの長い近距離立ち強Ⓟにつなげ！

釵を使った連続技

I 【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】 （遠距離立ち強Ⓚ→）グレイヴシュートⒶ強Ⓟ×4 ※Ⓒ空中釵→【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ】→グレイヴシュートⒶ弱ⓅⒸ空中釵→【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ】→バニシングストライク（→自動ブースト）→釵

II 【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ無想陰殺Ⓙ弱Ⓚ～Iの※以降

III ヘヴィーストライク バニシングストライク（→自動ブースト）→【近距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ】Ⓙ空中ダッシュ弱Ⓚ～Iの※以降

欄外世紀末
●ケンシロウ補足：対トキの遠距離立ちⓀ地上ヒット始動連続技は、北斗蛇雷咬→空中ダッシュ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→北斗蛇雷咬→空中ダッシュ強Ⓟ→【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち[illegible]
●ラオウ補足：連続技の始動は、[illegible]or北斗羅裂拳（→ブースト）→近距離立ち強Ⓟ→グレイヴシュ[illegible]も覚えておこう。北斗遠天掌は、バニシングストライク（→自動[illegible]

連係と立ち回りを強化

連係の基本は【しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）の繰り返しだが、読まれると無敵技で割り込まれるので、以下のような工夫を加えたい。

まず、しゃがみ弱Ⓟ×2Ⓒ弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）。前述した連係の割り込みポイント前に行動できる上、素早い展開で背後に回り込める。続けて一瞬遅めにしゃがみ弱Ⓟを出せば逆ガードになるぞ。

しゃがみ強Ⓚの後、少し遅めに弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）を出すのも有効。相手が最速の無敵技で割り込もうとした場合、逆方向に攻[illegible]

最後に、空中から接近する手段を一つ。空中北斗無想流舞（垂直）は、落下中無敵で着地の硬直が増えることは無い。相手の頭上から出し、着地で投げを狙うと強力だ。

前方ハイジャンプ→空中北斗無想流舞（垂直）が強力。着地後に投げで勝負をかけろ！

連続技を伸ばす

Ⅰは、しゃがみ[illegible]て当てる。トキ、サ[illegible]

Ⅱは、画面中[illegible]からの追撃[illegible]北斗無想流舞（前方）を出し[illegible]移動距離を稼ぎ[illegible]しゃがみ弱Ⓟで拾った後さらにブーストで追い掛けよう。なお、北斗破流掌成功後の追撃も、これと同じ内容でOKだ。

2回目のブースト[illegible]少[illegible]にレバーニュートラル[illegible]。しゃがみ弱Ⓟは、位置が入れ替わっていても対応できる。

応用連続技

Ⅰ【しゃがみ弱Ⓟ×1～2→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ弱Ⓚ流舞→しゃがみ強Ⓟ→グレイヴシュートⒶ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ】Ⓒ天翔百裂拳（4段目）Ⓒ空中北斗無想流舞（垂直）→北斗有情断迅拳or秘孔・剃活孔（相手）or北斗有情破顔拳

Ⅱ 投げⒸ弱Ⓚ流舞　しゃがみ弱Ⓟ　【近距離or遠距離立ち強Ⓚ→➡＋強Ⓚ】｛Ⓒ弱Ⓚ流舞→【しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】｝×3～5Ⓒ｛北斗有情断迅拳｝or｛北斗有情破顔拳｝or｛弱Ⓚ流舞→秘孔・剃活孔（相手）｝

Ⅲ【しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ】　バニシングストライク（→自動ブースト）→｛【しゃがみ弱Ⓟ→近距離or遠距離立ち強Ⓚ→➡＋強Ⓚ】Ⓒ弱Ⓚ流舞｝×1～2→｛【しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ弱Ⓚ流舞｝×1～2→【しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ北斗有情断迅拳or北斗有情破顔拳

※弱Ⓚ流舞＝弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）

星の奪取を意識した立ち回り

ガソリンをまき、相手の地上からの接近を阻止するのがジャギの基本。ガソリンをまいた後は、相手の動きに対応していこう。

地上戦を挑んでくる相手には、しゃがみ強Ⓟやグレイヴシュートが有効。前者は判定が強く、カウンターヒット時はよろけを誘発。確認してからバニシングストライクにつなぐことができ（ハート様のみ連続ヒットしない）、連続技Ⅲ＆Ⅳを狙えるので見返りが大きい。[illegible]なるので、タイミ[illegible]打点が高め[illegible]（ケンシロウの北斗蛇霊咬やトキのしゃがみ強Ⓚなど）を回避しつつヒットさせることが可能だ。

空中から接近しようとする相手には、ジャンプ弱Ⓟでの空対空が有効。判定が非常に強く、一方的に打ち負けることはまず無い。相手が跳んだのを見てから出しても間に合いやすいぞ。連発が可能なので、2～3発出しつつ状況を確認。ヒットしていたら強Ⓟにつないでダウンを奪い、ダウン追い[illegible]でバニシングストライクを決めて星を奪おう。ガード時はジャ[illegible]連発で地上まで引きずり下ろせば、中段のグレイヴシュート、下段のしゃがみ強Ⓚ、暴れつぶしのしゃがみ強Ⓟなどで攻められる。ジャンプ弱Ⓟ連発でブーストゲージがたまるので、一石二鳥といえる。ジャンプ弱Ⓟを嫌がってハイジャンプを多用する相手には、着地を狙ってグレイヴシュートを置いておくのが有効だ。

接近されてしまったら、北斗羅漢撃での暴れを多めに使おう。長い無敵時間がある上に発生が早いので、起き上がりや割り込みに使うと強力。カウンターヒット時は星を二つ奪えるぞ。たとえガードされても、終わり際に追加攻撃を出せば相手のガード硬直が延び、反撃を受けにくくなるのだ。

壁吹っ飛び絡みの連続技

Ⅰ｛しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓟ｝　バニシングストライク（→自動ブースト）→【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓙ※空中ダッシュ強Ⓚ→遠距離立ち弱Ⓟ→｛ジャンプ昇り弱Ⓚ→下り弱Ⓚ｝×2→｛良くできた弟～～～!!｝or｛しゃがみ強ⓅⒸ北斗羅漢撃｝　※ケンシロウ、トキ、ジャギ、シン、ユダ、サウザー用

Ⅱ（Ⅰの※から）ジャンプ昇り（遅め）弱Ⓚ→弱Ⓟ（→着地）→｛ジャンプ昇り弱Ⓚ→下り弱Ⓚ｝×2→良くできた弟～～～!!or北斗羅漢撃　※ラオウ、レイ、ハート様、マミヤ用

Ⅲ しゃがみ強Ⓟ（カウンターヒット）→バニシングストライク（→自動ブースト）→【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓙ※昇り弱Ⓚ→下り強Ⓚ→ジャンプ昇り弱Ⓚ→弱Ⓚ→下り弱Ⓟ→｛ジャンプ昇り弱Ⓚ→下り弱Ⓚ｝×2→良くできた弟～～～!!or北斗羅漢撃　※Ⅳの対応キャラ以外用

Ⅳ（Ⅲの※から）空中ダッシュ強Ⓚ→遠距離立ち弱Ⓟ→｛ジャンプ昇り弱Ⓚ→下り弱Ⓚ｝×3→遠距離立ち弱Ⓟ→良くできた弟～～～!!or北斗羅漢撃　※ケンシロウ、シン、ハート様用

●トキ補足：空中北[illegible]
●ジャギ補足：[illegible]

南斗追破斬とヘヴィーストライクで星を奪え!

南斗追破斬は判定が強く、ガードされても反撃を受けない。中間距離で振り回すだけで強いほか、近めでのしゃがみ強Ⓚから若干遅めに出せば、ヒット時は連続技、ガード時は暴れつぶしになる。

ヘヴィーストライクは、ダウン追い打ちで遠距離立ち弱Ⓚを決めた後に出せば、起き上がりに重なる。また、出始めのモーションが南斗千手斬と似ているので、南斗千手斬をしゃがむ相手に有効だ。

画面端でしゃがみ強Ⓚをヒットさせたら、南斗迫破斬を決めて星を奪う。ダウンさせられるので……

ダウン追い打ちで遠距離立ち弱Ⓚを当てる。すぐにヘヴィーストライクを出せ!

起き上がりに重なるぞ。ブーストを使ってさらに連続技を決めよう。ただし、ディレイ起き上がりには注意。

南斗虐指葬で星を奪え!

南斗虐指葬は、密着状態からのしゃがみ弱Ⓟ後に狙うと、展開が早く決まりやすい。裏の選択肢として、しゃがみ弱Ⓟ→遅めしゃがみ弱Ⓚorしゃがみ強Ⓚを交ぜれば、より見切られにくくなる。

➡⬊⬇⬋⬅～ニュートラル+弱Ⓟ[特]同時押しと入力すれば、ブーストで前進しつつ出せる。やや遠めで技を技を当てた後に狙おう。また、前述の入力を[特]～弱Ⓟずらし押しにすれば、前進距離を伸ばせる。開始直後ぐらいの間合いからの奇襲に使うといい。

下記の連続技は、共に星を二つ奪える。Ⅰのグレイヴシュートは最速で出すこと。Ⅱは、エリアルジャンプを[illegible]で行なえば、弱南斗獄屠拳後に位置が入れ替わらなくなる。ブーストからしゃがみ強Ⓟを出せば、画面中央でも可能だ。

南斗虐指葬からの連続技

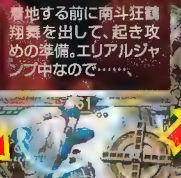
Ⅰ 南斗虐指葬→グレイヴシュートⒶ【強Ⓟ→強Ⓚ】Ⓒ弱南斗獄屠拳　※ケンシロウ、トキ、シン、レイ、ユダ、サウザー、ハート様限定

Ⅱ (画面端)南斗虐指葬→しゃがみ強Ⓟ→グレイヴシュートⒶ【強Ⓟ→強Ⓚ】Ⓒ弱南斗獄屠拳

空中からの起き攻め

連続技でグレイヴシュートを決めた後は、追撃を【弱Ⓚ→強Ⓟ】Ⓒ南斗迅襲嘴斬(斜め前下)にしてダウンを奪おう。その後、着地する前に南斗狂鶴翔舞を出せば、空中から起き攻めができるぞ。

オススメは、相手の真上から⬇+弱Ⓚを当てるパターン。1～2発⬇+弱Ⓚを当てた後、ジャンプ強Ⓚを当てて攻め込むといい。

ただし、この起き攻めは無敵時間のある対空技に弱いので注意。

着地する前に南斗狂鶴翔舞を出して、起き攻めの準備。エリアルジャンプ中なので……

相手の[illegible]からジャンプ弱Ⓚを当てれば、続く強Ⓟ→南斗迅襲嘴斬(斜め前下)まで決まりやすいぞ。

レバーで落下軌道を左右に調整できる。相手の真上付近から、こんな感じで⬇+弱Ⓚを当てていこう。

連続技で華麗に舞え!

連続技Ⅱは、昇りジャンプ弱Ⓚをほんの少し遅めに出すのがコツ。画面端なら、ジャンプ強Ⓟ後に近距離立ち強Ⓟ→バニシングストライクⒸ【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ】Ⓒ飛翔白麗とすれば、星を一つ奪いつつ決められる。

連続技Ⅲの始動パーツは、どれも実戦的。【しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ】と南斗虎破龍はヒット確認から、ヘヴィーストライク後は決め打ちでブースト～バニシングストライクにつなごう。空中ダッシュ弱Ⓚは、弱Ⓚを出すのを少し遅らせて間合いを詰めるのがコツだ。また、自動ブースト後をグレイヴシュートⒶ昇り南斗迅襲嘴斬(斜め前下)→(レバーを前に入れて下りで)ジャンプ弱Ⓚ→飛翔白麗とすれば、星をさらに一つ奪いつつ決められるぞ。

連続技ⅠとⅡは、ジャンプ強Ⓟをヒットさせつつ、着地直後に飛翔白麗を出すだけ。お手軽かつ実戦的だ。

応用連続技

Ⅰ 【しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ】Ⓙ空中ダッシュ強Ⓟ→飛翔白麗

Ⅱ 投げⒿ【昇りジャンプ弱Ⓚ→強Ⓟ】→飛翔白麗

Ⅲ {【しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ】} or {南斗虎破龍(2段目)} or {ヘヴィーストライク}Ⓒバニシングストライク(→自動ブースト)→【近距離立ち強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ】{Ⓙ空中ダッシュ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ}×2～4(11～12ヒット程度まで)Ⓙ空中ダッシュ弱Ⓚ→南斗凄気網波

欄外世紀末

●シン技補足:ケンシロウとト[illegible]には、南斗虐指葬→グレイヴシュート(→エリアルジャンプ)→強Ⓟ→【強Ⓟ→強Ⓚ】→弱南斗獄屠拳と決めることも可能。ただし、難度は高い[illegible]

●レイ補足:グレイヴシュート後の追撃を空[illegible]斬で締めれば、星を二つ奪える。防御力が[illegible]ド目が一撃必殺奥義勝負になりやすいラオウ、ジャギ、ハー[illegible]

イチコロの怪現象!?

イチコロが地上の相手にヒットしたら、すかさずバニシングストライクを決めよう。続けて空中の相手に追撃を決めると、壁吹っ飛びが発生して追撃を狙えるぞ。バニシングストライクは、イチコロヒット後の1発目に決めること。

投げ後も同現象が起こるが、捕縛時間が短く追撃が難しい上、連続技はほぼ決まらない。画面橋付近のみ、自動ブースト～ヘヴィーストライクで星を奪うぐらいだ。

イチコロが決まったら、すぐにバニシングストライクで追撃。硬直が解けた後も捕縛は続いているので……

発生の早い技（ここでは遠距離立ち弱Ⓟ）でが間に合い、相手を壁[illegible]

その後は右記の連続技を決めてダメージを与え、さらに起き攻めへ移行。一気に相手の体力＆星を奪え！

起き攻めで一気に星を[illegible]

前号で紹介したバニシングストライク絡みの連続技を決めたら、すぐにイチコロ→一度思いしらせてあげよう（[illegible]→ヘヴィー[illegible]せてを一瞬待ってから出すと起き上がりに重なり（ディレイ起き上がり時は除く）、ガードされてもその硬直中にヘヴィーストライクがヒット。イチコロ＋追撃まで決まるのだ。

また、上記のイチコロ後に最速で南斗鷹爪破斬を出すと、ダウン追い打ちで南斗鷹爪破斬→イチコロと連続ヒット。その後は血粧嘴での追撃や起き攻めが可能だ。起き攻めは、近距離立ち弱Ⓚ（ダウン追い打ち）Ⓒ思いしらせて→ヘ[illegible]ライクとすれば、起き[illegible]らせてが重なり、[illegible]ーストライク[illegible]バニシングストライク始動の連続技を狙え[illegible]

イチコロを素早く出した後、一[illegible]から思いしらせてを出すのがコツ。シンに対してのみ すべて[illegible]

画面端の起き攻めからの連続技

一度思いしらせてあげよう→ヘヴィーストライク→イチコロ→バニシングストライク→遠距離立ち弱Ⓟ始動

Ⅰ ｛ジャンプ昇り弱Ⓚ→下り強Ⓟor強Ⓚ｝×2→｛ダッシュジャンプ昇り弱Ⓚ→下り弱Ⓟ｝×2 ※シン、サウザー以外用

Ⅱ ｛ジャンプ昇り弱Ⓚ→下り弱Ⓚ｝→｛ダッシュジャンプ昇り弱Ⓚ→下り弱Ⓚ｝×2 ※シン、サウザー用

接近戦の連係を強化[illegible]

しゃがみ弱Ⓚや空中ダッシュ強Ⓟからの攻めが、サウザーの主な狙い。画面中央では、空中ダッシュ強ⓅⒸ南斗爆星波だと間合いが遠いときに南斗爆星波の1段目が当たらず、中段として機能しにくい。割り込まれる可能性はあるが、画面中央では空中ダッシュ弱ⓀⒸ南斗爆星波の方がオススメ。

空中ダッシュ弱Ⓚからしゃがみ弱Ⓚを狙ったときは、1～2発から昇り南斗爆星波に連係させると強力。[illegible]たら、暴れ防止の[illegible]立ち強Ⓚ[illegible]極星十字拳（否媚）と、空中ダッシュ攻撃を使い分けて攻めよう。

極星十字拳（否退）はガードされても五分なので、発生の早いしゃがみ弱Ⓚに連係させれば割り込まれにくい。空中ダッシュの対になる選択肢として使っていこう。

画面中央では空中ダッシュ弱Ⓚから[illegible]星波へ。中段として機能しやすい。

南斗爆星波の驚異的な性能を生かす[illegible]

南斗爆星波は、[illegible]の形などでエリアルジャンプから起き上がりに重ねたものが星を奪えたり、グレイヴシュート～南斗爆星波を連続技中に2回決めた際、それぞれ星を一つ奪えるなど、特殊な性能を持つ。

Ⅰは星を二つ奪える。エリアルジャンプを遅めに行ない、昇り強Ⓟを下から当てよう。1発目のジャンプ弱Ⓚは、トキ、サウザー、マミヤには弱Ⓟにすること。2発目の南斗爆星波後はレバーを後ろに入れ、弱Ⓚから遅めキャンセルで南斗爆星波を出し、起き上がりに重ねるのだ。画面中央では、トキ、レイには同じ連続技が決まる。ほかのキャラにはエリアルジャンプを最速で行ない、弱Ⓟで拾えば決められるぞ。ただし、ラオウには入らない。

Ⅱは、星を二つ奪いつつ強力な起き攻めが可能。遠距離立ち強Ⓟは少し遅らせ、相手が跳ね返ってきたところに当てよう。ケンシロウには南斗爆星破を気持ち高めで出し、最後のキャンセルを遅めに。シン、レイ、マミヤは、1セット目のジャンプ攻撃を［[illegible]→強Ⓚ］に。ハートには南斗爆星[illegible]前にジャンプ弱Ⓟを挟もう。

[illegible]2回目の[illegible]はなるべく高め[illegible]

起き攻めと星を重視した連続技

Ⅰ （画面端）グレイヴシュートⒶ強ⓅⒸ南斗爆星波→グレイヴシュートⒶ弱ⓀⒸ南斗爆星波→弱Ⓚ（ダウン追い打ち）Ⓒ南斗爆星波（起き攻め用）

Ⅱ （地上技3ヒットから）[illegible]バニシングストライク（→自動ブースト）→グレイヴシュートⒶ南斗爆星波→｛ジャンプ昇り弱Ⓚ→下り弱Ⓚ｝×2→遠距離立ち強ⓅⒸ極星十字衝破風（起き攻め用）

Ⅲ 極星十字衝破風→ヘヴィーストライク[illegible]バニシングストライク（→自動ブースト）→グレイヴシュートⒶ南斗爆星波（→着地）→空中ダッシュ弱Ⓚ→天翔十字鳳

欄外補足
●ユダ補足：連続技[illegible]そのほかのキャラにはジャンプ強Ⓟを使うと決めやすいぞ。
●サウザー補足：[illegible]狙ってみよう。[illegible]ぐらいしか回避法が無いため強力だ。

対戦攻略

ハート様

どこからでもどうぞは強力だが、それだけでは勝てないのも事実。立ち回りを強化し、多彩な闘い方を身に着けよう。

Text:ハメコ

どこからでもどうぞが通用しない相手には？

ガードキャンセル版どこからでもどうぞはリーチが短く、リーチの長いけん制の先端を当てられると、ガード後に出しても空振りしやすい。中間～遠距離でじっくり闘われると厳しいのが現実だ。

その中間～遠距離では、各種アースクラッシュをばらまくのが基本。ガードさせてオーラゲージを稼ぎつつ、あわよくば相手のけん制をつぶして連続技に持ち込むのが狙いだ。ハート様対策を知る相手が、ダッシュ～ガードで弱アースクラッシュをアジリティーディフェンスし、反撃を狙ってくるようなら、リーチに優れたヘヴィーストライクを置き、ガードを崩すのが有効。ヒット後に素早くハートのAを出せば、バックステップでよろけを回復されても回避できない、強力な連係となる。

スーパーアーマー付きのしゃがみ強Ⓟ(タメ)をけん制技に合わせ、連続技を狙うのも手。

接近戦で細かく攻める

遠距離戦だけではダメージを与えにくいので、接近戦での攻めも重要。足払い系の技にジャンプ直後の空中ダッシュ強Ⓚを合わせるか、弱アースクラッシュⒶ強Ⓟでダウンを奪って近付くといい。

接近後は【立ち弱Ⓟ（1段目）→立ち強Ⓚ】と出して状況を確認し、ヒット時は連続技、ガード時は逃げちゃダメで攻めを継続しよう。

逃げちゃダメ後は再度の【立ち弱Ⓟ（1段目）→立ち強Ⓚ】と、ハートのAを使い分けて攻める。立ち強Ⓚガード後に毎回ジャンプする相手には、遅めキャンセル弱アースクラッシュを決めてやろう。

ハイジャンプから起き攻めを狙う。ジャンプと空中ダッシュの方向を使い分けて……

空中投げで締める連続技は起き攻めを狙えないが、追撃をジャンプ強Ⓟにすれば、近距離でダウンを奪える。

空中ダッシュ強Ⓚでめくりを狙おう。「起き上がりに重ねない」のがポイントだ（めくりが逆ガードになる）。

応用連続技

Ⅰ 【立ち弱Ⓟ（1段目）→立ち強Ⓚ】Ⓒ強アースクラッシュ

Ⅱ （画面端付近）｛ガードキャンセル版どこからでもどうぞ｝ or ｛しゃがみ弱Ⓚ→バニシングストライク｝（→自動ブースト）→｛立ち強ⓀⒿ空中ダッシュ強Ⓚ｝×2→弱ダンクレシーブ→｛立ち弱Ⓟ（1段目）Ⓒ弱ダンクレシーブ｝ or ｛ハートのA｝

※Ⅱは、シンとユダには立ち強ⓀⒿ空中ダッシュ強Ⓚを1回にして、ジャギ、サウザー、マミヤには最初の立ち強Ⓚから直接弱ダンクレシーブを決める。ラオウ、ハート様には弱ダンクレシーブ後に立ち弱ⓅⒸダンクレシーブが決まらない。

対戦攻略

マミヤ

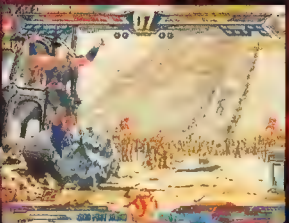
防御力が低いため、相手にペースをつかませないことが重要。対空とガード崩しを覚え、自分のペースを維持せよ！

Text:[illegible]

空中からの接近を防ごう

各種飛び道具でのけん制がメインとなるため、相手は空中から接近を試みることが多いはず。防御力が低いマミヤは、一度接近されると一気にK.O.されかねない。対空処理をしっかり行ない、相手を寄せ付けない闘いを心掛けよう。

頭上～斜め前方から跳び込まれたときは、上半身無敵のバックスラッシュキックで迎撃するのが基本。オーラガードで防がれても、大きく間合いが離れるため反撃を受けないのが魅力だ。また、カウンターヒット時は相手を壁に吹っ飛ばすので、ブーストを使えば手痛い連続技を決められるぞ。ただし、めくり気味の跳び込みは迎撃できないので注意が必要だ。

このほか、後方ジャンプ強Ⓚや昇りジャンプ弱Ⓟも併用し、確実に相手の跳び込みを迎撃よう。

前転で相手のジャンプ攻撃を避け、位置を入れ替えつつ逃げるのも効果的な手段だ。

ガードを崩す手段を考える

マミヤには投げが存在しないため、中段と下段の二択で相手のガードを崩していくことになる。

遠距離立ち強Ⓚを相手に当てた後は、スパイクアタックから追加弱Ⓟと弱Ⓚでガードを揺さ振る。追加弱Ⓟ後はブースト→グレイヴシュートⒶ【弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ（1段目）】Ⓒチョークヨーヨーで、星を二つ奪える。追加弱Ⓚ後はヒット確認して弱Ⓟ強Ⓟ［特］同時押しを入力し、グレイヴシュートから同様の連続技を決めよう。

起き攻めなど至近距離で攻められるときは、中段の➡＋弱Ⓟを使う。2段目までにヒット確認して、ヒットしていたらブースト→グレイヴシュートから連続技。下段の【しゃがみ弱Ⓚ×1～2→しゃがみ強Ⓟ】からは、連続技Ⅱのバニシングストライク以降につなごう。

もちろん、ヘヴィーストライク(→ブースト)→バニシングストライクで、[illegible]をからめた連続技に移行するのもアリだ。

応用連続技

Ⅰ バインドトリック→（ジャンプ頂点付近で）弱Ⓚ×2→（着地）グレイヴシュートⒶ【弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ（1段目）】Ⓒチョークヨーヨー

Ⅱ 遠距離立ち強Ⓚ（3段目）[illegible]バニシングストライク（→自動ブースト）→しゃがみ強Ⓟ→グレイヴシュートⒶ昇り空中ボウガン→ダッシュ遠距離立ち弱Ⓟor立ち弱Ⓚ→｛ジャンプ昇り弱Ⓚ→下り弱Ⓚ｝×2→（着地）バインドトリック→（ジャンプ頂点付近で）【弱Ⓚ→強Ⓟ→［特］】　※立ち弱Ⓟに対応→ケンシロウ、ジャギ、ユダ。立ち弱Ⓚに対応→ラオウ、トキ、レイ、サウザー、マミヤ。シン、ハート様用は欄外参照。

欄外補足

●ハート様補足：立ち弱Ⓟでの[illegible]迎撃後などに弱ダンクレシーブを決めた後は、強アースクラッシュでダウン追い打ちしよう。タイミングは難しいが、ヒット時は星を一つ[illegible]

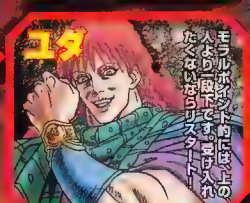
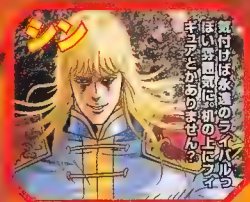
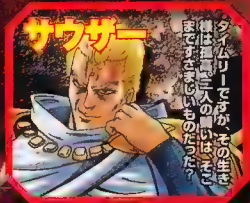
●マミヤ補足：連続技Ⅱは、シンには空中ボウガンから【ダッシュ遠距離立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ（[illegible]）】→バインドトリック～。ハート様は立ち弱Ⓟor弱Ⓚ部分を省き、[illegible]

アナタ向きのキャラクターがバッチリ判明!!

世紀末拳士診断チャート

『北斗の拳』のキャラ選びで迷っているあなたに朗報！ YESとNOの二択をかき分けて進んでみてください。きっと、あなたにふさわしい救世主にたどり着くはずです。ていうか、好みで選んでもいいと思いますけどね。 Text：I AM

START!

- 自分の行動が手柄になると判断した場合は、「実はアレ、俺がやったんだよね」などと、後から誇らしげにアピールするタイプだ。
- キレたり酔ったりすると記憶が飛んでしまい、言動をまったく覚えていないことが少なからずある。
- 包容力があると自負している。ただし、他人にそう言われたことはない。
- 現在よりも未来が大切。すなわち、種モミは非常に重要であり、命をかけて守るべきものだと考える。
- 要は強ければいいんだ どんな手を使おうが勝てばいい！ それがすべてだ!!
- ウソが大きれぇ。
- 劣勢と見るや、迷い無く強い方に寝返る。
- 未知なる何かをすすめられると、「とりあえずお前がやってみろ」とぶっきらぼうに言い放ち、石橋をたたいてみる。
- 強者は心おきなく弱者の金で遊ぶ……いい時代になったものだ、と心から思う。
- 女装癖（女性の場合は男装癖）がある
- 二重人格である。
- むしろ、解説クンである。
- ○○と愉快な仲間たち、○○一味、○○ほか数名など、誰かの供としての呼称でよく呼ばれる
- ゲーセンではプレイよりもギャラリーしている時間の方が長い。
- 落成直後に崩壊した聖帝十字陵は、構造的な欠陥を抱えていると思う。
- 死兆星を本気で探したことがある。

ケンシロウ

ひねりは無くも、ここに来た人はおそらく少数派です。種モミはしっかり管理してね。

12月から1月にかけて全国で稼働を開始している『GCB』(カードビルダー)。今月はプレイ序盤で必須となる立つ基礎情報や、スターターからの育成リポートなどをお届け！

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー	
■メーカー	：バンプレスト
■ジャンル	：タクティカルカードバトル
■操作方法	：フラットパネル+トラックボール+4ボタン
■発 売 日	：2005年12月(稼働中)
■使用基板	：Chihiro

まずは基本中の基本をたたき込め！

GCB ゲームの進め方

何はともあれ、基本的なゲームの流れを覚えるのはプレイする上で必須。戦場に降り立つ前から戦いは始まっているのだ！

Text：age

ゲームスタート ～戦場選択 ～部隊編成

まずはICカードを挿入し、そこに登録されたデータを元にゲームを開始する。初プレイの場合、司令官の名前の登録、担当秘書官を決定し、チュートリアルを受けるかどうかを選択する。

続いては戦場の選択。メインモニターに表示される戦場（宇宙マップと地上マップ各1面）から、出撃したい戦場を選択しよう。その後、部隊のカードを登録して出撃、となる。

部隊編成画面では、総コスト、出撃や装備の可否に問題無いか、しっかりと確認しよう。

戦　闘

本作では、総コストの近いプレイヤーが居た場合に対人戦となる。選択した戦場に敵軍プレイヤーが居ない、または総コストの差が大きい場合はCPU戦になる。さらに階級が少尉以下の場合、模擬演習区域でCPU戦がプレイできるのだ。

戦闘結果報告 ～カード排出

どちらかの部隊の全滅、あるいは規定の時間が経過すると、戦闘終了となる。その結果に応じ、戦功ポイントの獲得、パイロットのレベルの上昇などの処理が行なわれる。

戦功ポイントを積み重ねることにより、総コストの上限や階級が変化していく。

戦闘結果の勝ち負けにかかわらずそのプレイは終了となり、カードが払い出されるのだ。

ゲームを終了したら、払い出されたカードやICカードを忘れないように注意しよう！

基本操作

カード排出口

トラックボール&決定ボタン

トラックボールでは、メインモニターでの戦場選択時のカーソルの移動、サテライトモニターでの戦闘準備画面での行動の選択などを行ない、右下のボタンで決定する。

なお、決定については右側の攻撃決定ボタンでも代用できる。

ICカード挿入口

戦術変更ボタン

主に選択肢のキャンセルに使用する。三つあるどのボタンでもOK。また、戦場選択画面で戦場にカーソルを合わせてから押すと、そこに居るプレイヤーを確認できる。

攻撃決定ボタン

ゲームスタート時にスタートボタンとして使用するほか、決定ボタンの代わりとしても使える。特に差は無いので、操作しやすい方で決定しよう。

GCB作戦書 ICカードの更新について：ICカードを更新すると、総コスト、パイロットのレベルなどが下がる。とはいえ、初期値に戻るわけではない。また、カード更新時に秘書官を変更することも可能だ。秘書官を変えて、気分を改めてプレイ、なんてのもアリだ。それまでの戦闘の結果（戦功）によって昇格したり、母艦が変更されたりするのだ。

戦闘の基本システムはこれだ！

戦術の三すくみ

続いては『GCB』の戦闘の基本となる「戦術の三すくみ」の仕組みを紹介。状況に応じて使い分け、戦いを勝ち抜いていこう！

攻撃重視

◎攻撃時：弾幕
◎防御時：ー

- ・消費弾薬：多
- ・移動速度：○
- ・射程距離：○
- ・ロックオン速度：○

☆機動重視に対して「機動力低下」のボーナス

「攻撃重視」を選択している状態では、射撃は有効射程内に入った武器すべてで攻撃する。攻撃回数が多いので攻撃力は高いが、一度に多数の弾薬を消費する。

攻撃がまとめてヒットするとワンチャンスで大きなダメージを相手に与えられるため、いかにしてこの状態で攻撃を当てるかがポイントになる。

そのほかの行動への影響を見ると、移動速度、射程距離、ロックオン速度などはどれも平均的。操作に慣れないうちは攻撃重視を選択しておき、射撃の攻撃範囲に敵が入るよう、相手の方を向いてロックオンしていこう。

また、攻撃重視を選択した状態で機動重視の相手に攻撃を当てると、「機動力低下」状態になり、相手は少しの間、動けなくなる。うまくかみ合えば一気に撃墜も可能だ。

戦闘画面では「弾幕」と表示され、一度に複数の弾を発射する。消費弾数は多いが、一度にまとめて攻撃できるので……

何発か外れたとしても、高いダメージを見込めるのだ。攻撃重視1回の攻撃で、一気に敵ユニットを撃墜することもある

機動重視

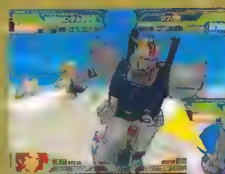
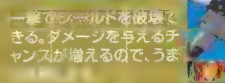
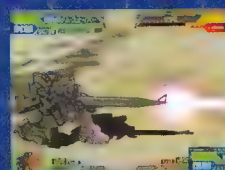
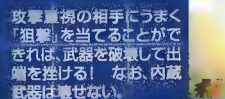
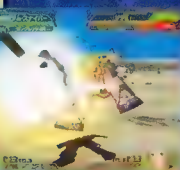
◎攻撃時：近接攻撃
◎防御時：回避

- ・消費弾薬：※
- ・移動速度：◎
- ・射程距離：△
- ・ロックオン速度：△

☆防御重視に対して「盾破壊」「ガード不能」のボーナス

[illegible]がる。攻撃時には射撃をしなくなり、近接攻撃を仕掛ける。射程距離が短くてロックオン速度は遅め。しかし、弾薬を必要とせず、弾切れでも攻撃できるのは大きなポイントだ。

また、敵機から攻撃を受けた際には回避状態になり、攻撃を回避しやすくなる。さらに、機動重視選択時に限り、機動重視のボタンを押すことでブーストダッシュが可能で、一定距離を一気に移動できる。距離や位置の調整に使おう。

この戦術で防御重視の相手に攻撃を当てると一撃で盾を破壊可能で、盾を持っていない相手には防御を無視してダメージが与えられる。

どんなに強固なシールドを装備して、防御重視を選んでいても、機動重視で近接攻撃を当てれば……

一撃でシールドを破壊できる。ダメージを与えるチャンスが増えるので、うま[illegible]

ロックオンの速度や最長射程の面で優れる防御重視。長射程の武器を持つユニットで使えば、効果が増すのだ。

攻撃重視の相手にうまく「狙撃」を当てることができれば、武器を破壊して出端を挫ける！　なお、内蔵武器は壊せない。

防御重視

◎攻撃時：狙撃
◎防御時：ガード（盾）

- ・消費弾薬：少
- ・移動速度：△
- ・射程距離：◎
- ・ロックオン速度：◎

☆攻撃重視に対して「武器破壊」のボーナス

防御重視を選ぶと、シールドを持っているユニットならシールドの耐久値が残っている限り、攻撃を防いでくれる。また、盾が無い場合でもある程度ダメージを軽減できる。

ロックオン速度が速く、最長射程が長いのが特徴になる。ただし、攻撃重視に比べて攻撃可能範囲が延びる分、自機付近に死角が生じ、移動速度が非常に遅くなる点には要注意。さらに、射撃が単発になるのでダメージも低めだ。

この状態で攻撃重視の相手に攻撃を当てると、一回の攻撃につき、相手の武器を一つ破壊できる。ただし、機体に内蔵されている武器には効果が無いことを覚えておこう。

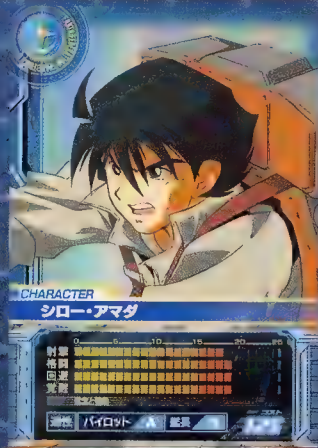
GCB作戦書　三すくみは絶対？：戦闘の基本となる三すくみだが、これが絶対ではない。機動重視なら防御重視の敵のシールドを破壊できるが、防御重視側とすれば少なくとも1回は攻撃を防げるのはメリット。防御重視の狙撃は、破壊できる武器を持っていない機体に対して行なっても効果は薄い……。三すくみばかりにとらわれず、相手のユニット構成をよく見た上で、的確に使い分けたい。

カードに記された情報を把握せよ！

パラメーターを読み解く

カードに記されている各種パラメーター。これを理解しなければ、せっかくのカードの能力を引き出すことはできない！

Text：age

キャラクターカード

モビルスーツのパイロットや、母艦の艦長として使用するカード。キャラクターによってそれぞれに得手不得手があるので、これをよく理解した上で部隊での役割を決めていこう。

◯射撃／格闘

射撃武器／近接攻撃それぞれの命中率に関係するパラメーターで、この能力が高いほど攻撃がヒットしやすくなる。パイロットにとって、非常に重要な能力である。

キャラによって、どちらが得意かは大きく変わる。格闘が高いキャラは格闘攻撃が強力なユニットに、射撃が得意なら射撃が強いユニットに載せて、長所を生かした編成を心掛けよう。

◯回避

敵の攻撃を回避する能力を表わす。高いほど回避率が上がり、ダメージを受けにくくなる。

ただし、たとえどんなに回避能力が高くても、すべての弾を回避するのはまず不可能だ。乗っている機体の能力にも左右されるので、過信はしない方がいいだろう。

回避の能力の高さは優秀なパイロットの目安になり得る。

◯覚醒

主にクリティカルヒットの発生する確率の高さを表わすパラメーター。クリティカルヒットが出れば、通常より大きなダメージが与えられるのだ。

クリティカルヒットが発生すると特殊な演出が入るのだ。

◯特殊能力

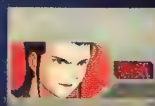
各種パラメーターの下に書かれている文字が、そのキャラの特殊能力。その能力はさまざまで、戦闘中に一定時間パワーアップするようなものから、戦闘終了時に効果を発揮するものなど多岐に渡る。中には、戦局を変える可能性すらある能力も存在する。見落とさないように！

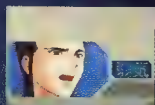
◯艦長の能力について

艦長適正は、母艦に乗せたときに発揮する能力を示す（内訳はパイロットと同様）。また、艦長適正が高いキャラは、小隊全員に命中率・回避率・テンションMAX持続時間などのボーナスが付くものが多い。これは部隊編成時、艦長の登録画面でのみ確認できる。

総コストに余裕が生まれたら、母艦には艦長を乗せるべきだ。

テンションについて

テンションは戦闘中、常に変化する。攻撃や回避の成否、敵味方のユニット破壊などで上下するほか、特殊能力で上下するものも多い。テンションが上がると命中率、回避率、クリティカル率にそれぞれボーナスが付き、MAX時であれば、攻撃が100％クリティカルになる。そのため、テンションを高い状態に維持できれば、キャラの能力は大きく増強される。非常に重要な要素だ。

強気

通常

弱気

カスタムカード

主に機体やパイロットに特殊な能力を付加するために使われるカード。その用途はさまざまだが、あくまで機体の補助なので、戦況に大きく影響を及ぼすようなものは少ない。

しかし、特殊なものが多く存在しており、ほかのカードとの組み合わせによっては、機体の能力を大幅に上昇させることが可能になる。

いくつか例を挙げてみよう。

◯高出力ジェネレーター
ビーム兵器の威力を上げるカード。ビーム兵器以外には一切効果が無い。

◯駆動系チューニングα
移動速度、回頭速度がアップするかわりに、攻撃力がダウンする。

◯戦闘データ
これを付けた機体が最後まで生き残っていた場合、経験値に追加ボーナスが加えられる。

◯オートパイロット機能
キャラクターをセットしなくても、ユニットを出撃させることが可能になり、自動で行動する。

……などなど、単にユニットの戦闘時の能力強化だけに留まらないバリエーションがあるのだ。

ウェポンカードなどとの組み合わせによって、能力をより効果的に生かせる。

GCB作戦書
キャラクターカード補足：一部のキャラは、カードの裏面にニュータイプのマークが記されている。これが無いと使えない機体もある（サイコミュ搭載機体など）。数は少ないが、覚えておこう。
カスタムカード補足：上記のように、基本的には機体のフォローに使われるものが多いので、特に総コストが低い序盤戦など、コストに余裕が無いなら使わないのも一つの手だ。

メカニックカード

戦場の主役ともいえるモビルスーツなどのメカニックカード。これらをすべて破壊されると敗北なので、とにもかくにも生き残るのが重要だ。

○HP／防御

攻撃を受けてどの程度耐えられるかに関わる、ある意味最も重要なパラメーター。HPは耐久値、防御は防御重視を選択したときのダメージ軽減率に影響する。両方とも高いに越したことは無いのだが、あえて重視するなら防御力を見るのがオススメ。HPが高いと打たれ強さはあるものの、母艦を使ってHPを回復する際に時間がかかってしまう。これがデメリットになり得るからだ。

○機動力

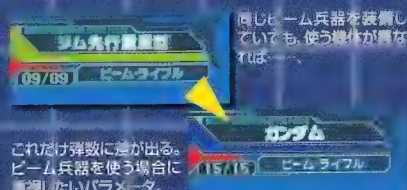
機体の移動速度を表わすパラメーター。これが高いほどマップ上を速く動けるため、迅速な移動が可能になる。また、戦術を機動重視にすると、さらに差が生まれる。

ただし、回避能力や旋回速度はここに含まれていないので、その点は覚えておこう。

○出力

出力の数値が高いほど、ビーム兵器を装備したとき、その残弾数が多くなる。ビーム兵器を持たせたユニットでは、非常に重要なパラメーターだ。なお、ビーム兵器の威力そのものには影響していない。

同じビーム兵器を装備していても、使う機体が異なれば……

これだけ弾数に差が出る。ビーム兵器を使う場合に重視したいパラメータ。

○特殊能力

キャラクターカードと同じく、パラメーターの下の文字がその機体の特殊能力になる。脱出機能、飛行メカ、偵察機能などなど、種類は多い。カードにその効果については書かれていないので、気になる特殊能力のカードがあったなら、とりあえず一度使って確認してみるといいだろう。

また、裏面には、機体固有の武器に特殊な効果があった場合、説明が書かれている。ここをしっかり確認しておこう。

裏面も確認しよう！

各種カードの裏面には、そのカードの説明や特殊能力について書かれている。ゲーム内で活用できる情報のほか、そのカードの出典や設定に関する情報もしっかり書かれているので、新しいカードを引いたら一読しておくのがオススメだ。

○地形適性

その機体の得意な地形、不向きな地形を表わす一覧。「◎→○→△→▽→×」の順に適性が下がり、×が付いている地形には侵入（出撃）できないので注意。また、適性が◎の地形では、機体の移動速度やロックオンの速度が上がるので、非常に重要な項目といえるだろう。

宇宙	コロニー	空中	地上	砂漠	森林	寒冷地	水中
×	○	×	◎	◎	△	▽	△

例えば、写真の地形適性の場合、地上・砂漠では非常に動きやすく性能が最大限に発揮できるが、宇宙では出撃できない、ということになる。

飛行機・戦車・モビルアーマーについて

これらの機体はウェポンカードを装備できず、内蔵された武器だけで戦うことになる。しかし、考え方によっては、その分コストを抑えることができる。特殊な能力を持ち、扱いがやや難しい機体が多い印象だ。

戦車、飛行機には、コストの安いものがそろっている。単体での強さはイマイチなので、小隊編成を工夫しよう。

モビルアーマーには強力な固有武装を持つ機体が多く、総じて防御力が低い。長所を生かすか、短所を補うか？

ウェポンカード

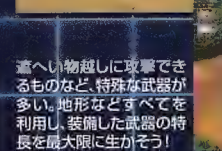
モビルスーツに装備させる武器がウェポンカード。攻撃用のものに限らず、シールドなど防御系の装備もここに属する。

射撃用の武器の場合、実弾兵器とビーム兵器の2種があり、ビーム兵器を装備できない機体があるので要注意。

パラメーターの中で少々分かりにくいのが、消費出力だろう。これはビーム兵器に設定されているパラメーターで、これが高いほど最大弾数が少なくなる。機体の出力のパラメーターが低いと、総弾数が少なくなってしまうのだ。

また、カードの裏面に詳しい情報が書かれている。その武器の射程距離と範囲、片手持ち・両手持ちに関してなど、重要な情報ばかりだ。

攻撃範囲は、最長射程の長いものほど、機体の前面にロックオンできないエリアができる。装備武器の組み合わせ方によっては、遠距離特化型、または近距離重視型、といった差別化ができる。あるいは死角の無い好バランスの攻撃範囲にするもよしだ。キミの好みやユニットのコンセプトに合わせて調整してみよう。

複数の武器を持てば、これだけの範囲をカバーできる。こうすれば、相手をロックオンしやすくなるのだ。

遠へい物越しに攻撃できるものなど、特殊な武器が多い。地形などすべてを利用し、装備した武器の特長を最大限に生かそう！

GCB作戦書
メカニックカード補足:一部の機体の固定（内蔵）武装は、地形によって能力の変化するものがある。その旨はカードの裏面に書いてあるので、忘れずに確認しておこう。
ウェポンカード補足:片手持ち、両手持ちの両方が可能な武器は、一方の手を空けておくことで両手持ちになり、命中率がアップする。あえて装備する武器を片手持ち用一つにするのもアリだ。

ケソバル兄さんの

教えて!! 宇宙世紀ABC

初めて『GCB』の前に座った時、謎だらけで手が震えました――そんなビギナー哀戦士たちに贈る、疑問質問速攻解決FAQ。

Text：ケソバル兄さん　兄さんイラスト：閃屋

知識を力に、立てよ国民！

実際の盤面上での操作では、アクション的な要素以上に、的確な情報の把握と戦況を正しく読み取る判断力こそが重要である。

それらを支えてくれるのは、一も二もなくまず知識。とはいっても、「最低でもすべてのカードの数値とアビリティを覚えておかなくては遊べない！」ということは全く無い。基本的なシステムと制約を覚えておけば、あとはさまざまな局面に応用できるのだ。

情報不足で敗れた際の悲しみを、忘れてはならない！　我々はこの怒りを結集し、対戦相手にたたき付けてこそ、初めて真の勝利を得ることができる！　国民よ立て！　知識を力に変えて！　立てよ国民！

……とまあ、とりあえずプレイ中に疑問に思ったことがあったら、このページを読んでみなっせ。

勝利を重ねるだけが戦いではない。すべてのプレイの中に得るべき教訓が存在するのだ。1プレイを大事に戦い抜こう。

地球、宇宙と戦場は広大。一辺倒な戦い方では真の勝利はつかめない。戦局に柔軟に対応していく適応力が必要だヨ。

Q1 小隊はいくつまで編成できるの？

答えから言ってしまうと、母艦を除く小隊構成機体数は5ユニットまで編入できる。出撃する地形適応と搭載コストに問題が無ければ、1～5機の機体（本誌では「ユニット」と表記）で出撃できるのだ。

部隊を構成するユニットの出撃機数によって、戦い方は全く変わったものになるので、1～5機という搭載制限の中で、自分のデッキの特性を生かせるユニット数を出撃させよう。

部隊の操作に慣れるまでは、2ユニット編成で組むのがお勧め。総コストが低く押さえられる上に、何よりも2部隊ならば部隊の制御が容易にできるからだ。

まずは2機編成で遊んでみよう。基本にして安定編成。

一度はやってみたい激安コスト5機編成。制御は困難だ。

少し慣れてきたら3ユニット以上の大部隊編成へと移行してみるといいだろう。前衛には機動性の高い機体を2ユニット、後衛には長距離砲戦で支援できる機体を配置するなどして戦ってみよう。

コストの低い戦闘機、戦闘車両5機などで編成するのも楽しそうだが、制御が困難な上、ビームサーベルなどの一撃で斬られて沈んでしまうHPしか無い。マップ上の小隊制御に自信が無い方は、手を出さない方がいいのではないかな。

Q2 相手より早くロックオンしたい！

先制するには、1も2も無く先にロックオンをブチかますことに尽きるが、敵もそうやすやすとロックさせてくれるわけでない。

こちらもさまざまな工夫を凝らして、相手をうまく自分の攻撃範囲に引き込む必要があるのだ。

まず、シンプルで有効な戦法が**射程距離の長い武器で攻撃する**パターン。これは実際にかなり有効で、相手の出端を挫くにはうってつけだ。

【ガンキャノン】、【ジムキャノン】、【ザクキャノン】、【ゲルググキャノン】といった攻撃レンジの長い固定武装を持っているMSは、離れた位置から相手をロックできるゆえ、1ユニットは入れておきたい。

これらの支援用MSに、さらに【ロングレンジビームライフル】や【マゼラトップ砲】といった長距離射程武器を持たせ、【ロングレンジスコープ】のような**カスタムカードで強化**してやれば、砲戦仕様機体としてかなりのアドバンテージを持てるぞ。これならたとえ相手が防御しながら近付いてきても、無傷というわけにはいかないはずだ。

ほかにも、ロックオンの速度を上げる方法に**地形を利用する**という手段がある。高台やビルの上からだと、低地にいる敵に対してロックオン速度が上がるのだ。砲戦機体は、戦闘開始後にまず高台を確保し、近寄ってくる敵をそこから狙い打てばかなり有利に戦えるだろう。

高低差を利用！

前述の通り、地上マップであれば、相手より高々度にいることでロックオン速度は上がる。

同様の法則は、「空適応：◎」の飛行ユニットにも当てはまる。【TINコッド】や【ドップ】といった飛行機系ユニットや地球上で運用できるMAなら、地上の相手に対してロックオン速度の点では優位に戦える。

仮に相手が陸戦仕様などで「地上適応：◎」であっても、高々度優位の法則により、ロックオン速度で上回ることができるのだ。

長射程武器を使う！

「なまじレーダーがあるからこそ、自分で勝手に状況を判断して、我々の網に掛かってくれる」というマ大佐の金言通り、ノコノコと近付いてくる敵を長距離射程武器で狙い撃とう！

相手の射程外から攻撃するのは、戦闘の基本だ。

防御重視を活用！

殺る気まんまんで攻撃重視のまま近付いてくる敵には、ロックオン速度が上がる「防御重視」で迎撃して、装備した武器を破壊してやろう。迎え撃つときに高台などに陣取ると効果がさらにアップする。

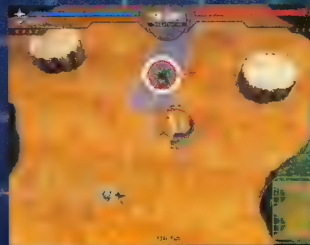
GCB作戦書　**序盤のオススメ（連邦編）**：アムロやシローといった、コストが100を超えるようなキャラクターカードを序盤で使用するのは厳しい。ゆえに、序盤オススメの連邦パイロットは、コスト80で高水準の能力値を誇る【ジャック・ベアード】、コスト75で高い射撃能力を持つ【フランシス・バックマイヤー】などだ。デッキに組み込みやすいので、まずはコスト70～80台で戦力アップを図りたい。

Q3 母艦はどう使うの？

母艦最大の特徴は、**ユニットの修理・弾薬の補給・武器や盾の修理ができる**ということ。母艦の攻撃力それ自体にはそれほど期待できるわけではないので、母艦を前線に押し出して、ダメージソースの一つとして考える……というのは効果薄。

そもそも、ゲーム開始当初の母艦はガンペリーやパゾクといった、「あれ？　乗ってるとなんか嫌な予感がするよ？」という脆弱な船なので、とてもじゃないが前面に押し出して戦えるものではない。

壁として多少は使えるものの、母艦が墜とされた後に修理・補給が不可能になってしまうデメリットを考えると、あまり有効な選択肢ではないのだ。そもそも集中攻撃を受けると案外すぐに沈んでしまうので、壁として信頼を置くのもやや危険。

母艦は前線よりやや後方に位置させて、修理・補給の拠点として運用するのが安全策だろう。

母艦の配置箇所によって、戦い方は大きく変わる。母艦を盾にするか、後方で温存するか……小隊の戦術に合わせて調整しよう。

キャラクターの中には、母艦に乗せると圧倒的な能力を発揮する猛者もいる。艦長次第では前線に出せる!?

Q4 補給と修理の方法は？

ユニットの弾薬やエネルギーの補給、HPの回復や破壊武器・盾の修理を行ないたい場合には、ユニットを母艦の周囲に移動させれば自動的に修復されていく。

弾薬補給、HPの回復、武器・盾の修理は同時に並行して行なわれ、消耗の度合いに応じてかかる時間が長くなる。補給は完全に終了しなくても、修理・補給の有効範囲から出れば、補給・修理は終了する。

ちなみに艦長にするキャラクター次第では修理速度が上がるので、母艦運用の目的に応じて艦長キャラクターを選ぶのもいい。

また、補給・修理の進行具合は画面にゲージで表示されるので、どのタイミングで補給を終えるかはプレイヤー次第。破壊された武器、シールドなどは完全に修理が終了するまで復活しないので、注意しよう。

なお、補給・修理中のユニットは敵をロックオンできないので、補給中に敵が接近していた場合には、早急に母艦から離れて迎撃体制に移る必要がある。

ユニットが1発でも弾薬を消費していたりHPが減っていたりすると、母艦に接近した際に自動的に補給体制に入ってしまうので（ロックオンしていても解除されてしまう！）交戦中にエリアに入ってしまわないように気を付けよう。

母艦の周囲の円内が修理・補給の可能エリアだ。

武器を破壊されたときなどは母艦付近で回復を！

Q5 階級が上がるとどうなるの？

戦功が貯まっていくとプレイヤーレベルが上昇し、それに伴い運用可能コストの上限が上昇する。そして、戦功を獲得して一定のレベルまでアップすると、見事昇進！　運用コストが上がり、母艦のグレードもアップするのだ。しかし、母艦を破壊された数が多かったり、母艦の出撃回数が少なかったりした場合にはダウングレードしてしまう。宇宙、地上、水中マップの偏り無く出撃させておこう。

残念ながら二階級特進は無いので、地道に頑張ろう。

Q6 攻撃できないことがあるんだけど……

最初はだれもが抱くはずの疑問だ。原因として、以下のことが考えられる。

①母艦の修理・補給エリアに入っている。
②自軍が仕掛けた攻撃の後である（仕掛けられた方が先に行動可能）。
③機動重視時に攻撃重視で攻撃を受けた際に発生する「機動力低下」ペナルティを受けている（こうなると戦闘後の一定時間、方向転換、ダッシュなどが不可能）。

システムを把握しておこう！

「機動力低下」時は、マップ上でユニットがスパークする。

Q7 敵陣営の機体は使えないの？

原則的に敵陣営に所属するメカニック・ウェポンカードは使用できないのだが、敵陣営の機体を使用できる方法が存在する！　それが、カスタムカードの【鹵獲兵器】。これを使えば、敵陣営の強力な機体を、陣営に関係無く編入できる。これでガルマ坊やをトリアーエズに乗せたりと、楽しみ方は無限！

カスタムカードでは珍しいレアカード【鹵獲兵器】。コストは安めだ。

Q8 ジェットストリームアタックは使えない？

『GCB』でも再現可能！　黒い三連星をそろえて、3機で敵をロックオンするとジェットでストリームな連携技が発動！　しかし、黒い三連星の3人をそろえるだけで、コストは400近いのだが……。

特定のカードの組み合わせで特殊な効果が発動する。いろいろと探してみよう！

GCB作戦書　連邦軍のMSには、どちらかというと宇宙用よりも地上用機体が豊富。序盤ならコスト60の割に高い性能を誇る【陸戦型ジム(シールド未装備仕様)】、コスト100と少々高めだが、抜群の安定感を誇る【ガンダムEz-8(シールド未装備仕様)】などが、地上戦で踏ん張ってくれる。砲戦支援機体は、ガンタンク系よりも手持ち武器を装備できるコスト80〜90のジムキャノン系がオススメだ。

最初の方針で勝率が上がる！

スターターからの育成方針

だれもが通るであろう、スターターからの小隊構築。ここでは連邦とジオン、両軍のチューニング実例を見ていこう。

Text：ケソバル兄さん

ジオン軍所属 ケソバル兄さんの場合 局地戦デッキを目指す！

ジオンの特徴といえば、豊富な局地戦仕様MS群。裏を返せば、地上・宇宙両方で運用できる機動戦士が少ないということであるが、そんなことを気にしていてはズム・シティっ子の名が廃る。ここは素直に「宇宙・地上別の2デッキをこさえてみよう」と思い立ったわけで。

幸運にも、ゲーム開始3プレイ目で【プロトタイプ・ドム】と【マサヤ・ナカガワ】という即戦力を引いたおかげで、しばらくはPドム（マサヤ）と【ザクⅠ】（【スレンダー】）で地上模擬戦を連戦。

続いて【リック・ドム】を引き、宇宙、地上とドムを機軸としたドム・ドムデッキが完成。「あとは【ザクⅠ】を宇宙、地上それぞれに適応した機体と入れ替えれば完成DA！」と息巻くも、連邦武器をツモりまくり。完成は遠い……（泣）。

教訓：局地戦デッキを作るには時間と運が必要。

地上では【プロトタイプ・ドム】。序盤はコスト面で運用しやすい。

ドムといえばバズーカのイメージだが実はビーム兵器も装備可能。

最初の10プレイで出たカード

記念すべき最初のツモが【プロトタイプ・ドム】というMSVな船出。【ザクⅠ】ではすぐに能力不足を感じるので、すごくありがたい。

8プレイ目に出た【リック・ドム】により、宇宙進出も可能に。続けて出た【ビームライフル】も、ダメージソース強化の役に立った。

このカードに注目！！

ぶっちゃけ、スターターパックでゲームを開始した当初にシャアやアムロを引いたところで、コストが高過ぎて十分に生かせない。

コスト、性能的に中堅どころの【マサヤ・ナカガワ】レベルのパイロットが活躍するのだ。

両軍スターターパックの一部を紹介！

ゲームプレイ前に購入するスターターパック。連邦軍とジオン公国軍が別なので、間違えないようにね！

地球連邦軍 スターターの主なカード

キャラクター

ウェポン

連邦軍には、ソロモン戦役でビグ・ザム発する メガ粒子砲の前に散ったジム乗り・シン、シローたちにちょっかいを出してくる07小隊長ロブなどが封入されている。ロブの格闘能力はまずまず。

メカニック

メカニックは【ジム先行量産型】1種。地上、宇宙の両方で使えるが、あくまでも「かろうじて動く」ほどの地形適応しか無いので、過度の信頼は禁物。

ジムは激安量産機としておなじみだが、なにげにビーム兵器を装備できてしまうあたり、さすが連邦軍といったところだ。

ウェポンカードでは【100mmマシンガン】、【小型シールド】などが封入されている。

スターターで得られる主なカスタムカード

スターターパックに入ってるのは【ワイドレンジスコープ】や【予備弾装】など、実はすべて実用的なカスタムカードばかりだ。

当面は戦力として見込めるスターター封入カスタムカード。

ジオン公国軍 スターターの主なカード

キャラクター

ウェポン

ジオンのキャラクターカードは、サイド7に潜入したスレンダーや、ジオンなまりの強さでおなじみのキャリオカらが入っている。能力値は悲しいほどにイマイチなので、早急に補充したい。

メカニック

メカニックは【ザクⅠ】で固定。こちらも【ジム先行量産型】と同じく汎用機だが、すべてにおいて地形適応が厳しいため、早急に乗り換えることをお勧めする。

【スパイクシールド】は攻防両面で使える武器なので、両手に装備して接近戦を挑んでみるのも男らしい。とりあえずは、片手に【ザク・マシンガン】or【ザク・バズーカ】、もう片方に【スパイク・シールド】で決めてみるといいだろう。

「カードダスマスターズ」でもカードゲット!!

バンダイより発売された「カードダスマスターズ ガンダムクロニクル 一年戦争編」には、封入された5枚中1枚が『GCB』で使用できるものになっている。しかもここでしか入手できない20種が！（詳細は56ページ）

『GCB』では排出されないカードが20種類もある！

GCB作戦書 序盤のオススメ（ジオン編）：妙に自己主張の激しいキャラがそろったジオン軍。コスト50でパイロット適正Bの【デニム】、水中では無類の強さを発揮し、陸に上がってもそこそこ強いコスト75の【フラナガン・ブーン】、カリスマ的チョイ役の【ボラスキニフ】もコスト65の割にはなかなか。余談だが、【アカハナ】も低コストでは優秀……って、水陸両用パイロットは優遇されている!?（笑）

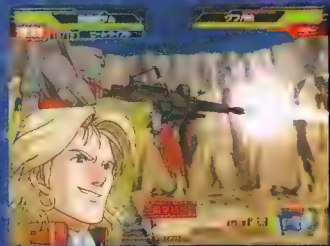
連邦軍所属 ageの場合
量産機汎用型デッキ

デッキに数を詰め込むのが好きなので、最初に思い浮かんだのが、ジムなどの量産汎用機を多数運用する低コストデッキ。ガンダムなどの高コスト機を入れるよりも、低コスト機の数で押すという、由緒正しき連邦軍の作法に則ったデッキコンセプトである。

スターターで獲得した【ジム先行量産型】に加え、スタート時に引いた【陸戦型ジム】、【テキサン・ディミトリー】を小隊に組み込む。コスト制限の都合でカスタムカードとウェポンカードを抜かねばならなかったが、何とか3ユニット編成のデッキが完成。武器、カスタムは搭載コストが上昇するごとに適宜追加していくことにする。

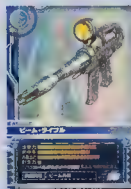
トレードによってさらに【ジム先行量産型】を手に入れ、宇宙でも3ユニット編成で活動することを実現。これで名実共に汎用デッキとなる。

火力不足を補うために、隊長機には【ビーム・ライフル】を持たせて一撃必殺の火力を実現。あとは、【ビーム・ライフル】(R)の威力を高める【高出力ジェネレーター】のカスタムカードがあれば、もっと安定しそうだが……今後の課題か。

教訓：量産機も武器次第で化ける！

ジムですら一撃必殺を可能にする【ビーム・ライフル】。レア版は超威力！

最初の10プレイで出たカード

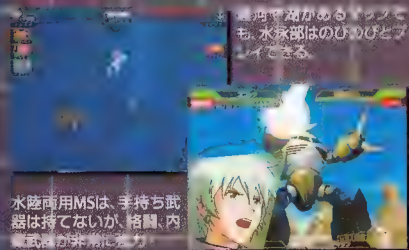
最初に【陸戦型ジム】を引いてしまったことにより、まずは地上戦固定に。これに無類の女好きだが射撃・回避が高く腕は確かな【テキサン・ディミトリー】を乗せて、隊長機の強化を図る。

ツモはジオンカードが多かったものの、レアカードの【ビーム・ライフル】が出たのは大き過ぎる収穫だった！　まさに「戦艦並みのビーム」を撃てる高火力ユニットを実現！

このカードに注目!!

コストの安い量産機だけで3機小隊を編成するのが目的だが、ジムのように固定武装の無い量産機だと、火力不足に陥るのが悩み。それを覆すのが【ビーム・ライフル】(R)の火力である。キャラやメカだけでなく、ウェポンも重要だ！

ジオン軍所属 しもでんの場合
超結成・水泳部

水陸両用MSをこよなく愛する俺様は、1も2も無くジオン水泳部を結成することを宣言。ケンからは「宇宙の平和も守ってくれよ！」との悲鳴が飛ぶが、そんなことは知ったことじゃねえ。

海や湖があるマップでも、水泳部はのびのびとプレイできる。

水陸両用MSは、手持ち武器は持てないが、格闘、内蔵武器が非常に強力。

大西洋とジャブロー、そしてククルス・ドアンの島で大暴れできればそれでOK！

しかし、いくら水泳部と声高に叫んでみたところで、先立つものが無ければ水際には近寄れない。「どうしたものか――」と悩みながらプレイしていると、なんとキャラクターに【フラナガン・ブーン】、メカニックに【ゴッグ】、【ズゴック】と、でき過ぎた引きっぷりを実現！　サンクスゴッド、ビバ、ジオン！

早速模擬戦で調整して、「いざ実戦！」と意気込んではみたものの、戦場は数十種類のマップの中から一つが候補として選択されるため、なかなか水中が存在するマップが登場しないことに気付く。

やむ無く無理矢理、ヒマラヤ山脈やタクラマカン砂漠などに出撃させるものの、地上では惨敗。水中では圧倒的に強いんだがな〜。

教訓：陸に上がったゴッグはまな板の上のコイ。

最初の10プレイで出たカード

端っからジオン公国軍水泳部を希望していたのが神に伝わったのか、ゲーム開始早々に【ゴッグ】、【スゴック】、そしてグラブロ乗りの【フラナガン・ブーン】を引くことに成功！　うひひ。

そのほかは腐った連邦メカなどが続いてパッとしなかったものの、水泳部としての活動は可能となったぜ！　掛かってこいや、連邦ども！

このカードに注目!!

自分のテンションがMAXの間、水中に居る自軍パイロットのテンションがぐいぐい上がっていく、という特殊能力を持った、ボーントゥービー水泳部な【フラナガン・ブーン】。水泳部の中核となるパイロットはこいつしかいねえ！

連邦軍所属 まこ〜るの場合
一撃必殺にロマンを！

ゲームをプレイする上で「ロマン」を重要視する拙者は、『GCB』でも漢のロマンあふれるデッキ編成を目指そうと決意。例として【Gブル】3機編成や【トリアーエズ】5機編成など、対戦相手が「!?」となるようなデッキを目標としていました。しかし、連邦軍なのにいきなり【ドズル・ザビ】や【ビグロ】を引いてしまい、「どないせえっちゅうねん！」という生活がしばらく続いたものです。

そんな中、一筋の光明ともいうべきキャラクターカード、白い悪魔の中の人である【アムロ・レイ】が登場！　R（レア）でなくUC（アンコモン）だったのはこの際、無問題でした。

搭乗機体が序盤に引けた【ジム（指揮官用）】というのが微妙でしたが、とりあえずは「ニュータイプ、機体を選ばず」ということで出撃――しかし、実感として戦力増を感じることができず。「うーん、やっぱり機体と武器が重要か」と思案していたら、今度はRカード【ハイパー・ハンマー】！　「これぞロマン！」とばかりにジムに持たせて出撃するも、激しく当たらないことが発覚。基本がジムだと、何をやっても辛い気がする〜。

教訓：ロマンじゃ戦争には勝てない。

しばらくはお世話になるジムシリーズだが、できれば早急に乗り換えたい（泣）。

「当たれば痛えぞ！」のガンダムハンマー。命中率はアムロでさえシビアです。

最初の10プレイで出たカード

開始早々、いきなり【アムロ・レイ】(UC)を引き、続けて【ハイパー・ハンマー】(R)も！　「フフフ、拙者は神に選ばれたぞな！」と錯覚したのも束の間、それ以外は連邦軍メカニック、ウェポン共に引けず……。

キャラクターでは【ロン・コウ】、みんな大好き【フラウ・ボゥ】が引けたので、そこそこ良好なツモでした。ちなみにフラウを艦長にしたら、アムロのテンションが上がります。

このカードに注目!!

連邦軍撃墜ランキング上位に顔を出す【ロン・コウ】さん。コストの割に、パイロットの腕は確かですね。アムロ君を引くまでは小隊長を任せていました。連邦軍では珍しく、格闘が得意なパイロットです。回避能力が高いのも◎。

GCB作戦書　ジオン製MSで最初に収集しておきたいのが、【リック・ドム】、【ドム】といったコスト100前後の機体。各種専用ザクなどの中には高性能機体も存在するが、ビーム兵器を装備できないのが痛い。実弾系武器を使用するなら、地上なら【プロトタイプ・グフ】、各種専用グフといった、ザクとは違うのだよ系に任せたい。なお、水陸両用MSは武器を内臓しており、低コスト編成に向いている。

enterbrain ファミ通DVDビデオ シリーズ最新作『GUILTY GEAR XX SLASH』攻略DVDがいよいよ登場!

闘いは……絶頂へ

Illustration by Daisuke Ishiwatari

WARGASM

『GUILTY GEAR XX』シリーズ最新作を、DVD2枚にわたって攻略! ファミ通DVDビデオ『GUILTY GEAR XX SLASH —WARGASM—』が、いよいよ登場! 対人戦に特化した戦術指南から、トッププレイヤーによる対戦映像など、アーケードゲーマー必見のコンテンツが満載。2006年1月26日発売!

攻略ディスク

実戦で役立つ連係から立ち回り、基本連続技まで、全23キャラクターの対人戦テクニックを、映像で紹介。さらに、『GGXX SLASH』ならではの"魅せ"連続技を多数収録。自分のキャラクター特性を把握するのはもちろん、対戦相手となるキャラクターへの対策をここでしっかり身につけよう。

対戦ディスク

トッププレイヤーを一堂に集め、DVD特別トーナメントを開催、その模様を映像化! さらに、ランダムマッチと題し、彼らトッププレイヤー同士の対戦を収録。ハイレベルな技術の応酬をとくとご覧あれ!

ファミ通DVDビデオシリーズのご購入について
—初回限定生産のため、お買い求めにくい場合がございます!—

ファミ通DVDビデオシリーズは初回限定生産のため、お買い求めにくい場合がございます。ご購入の際は、店舗での取り寄せ注文、またはwebサイトでお願いいたします。

◎店舗でお買い求めいただく場合
ファミ通DVDビデオシリーズは、全国の家電量販店、ゲームショップにてお買い求めいただけますが、少量生産のため、店舗に置いてない場合がございます。その際は、店舗にて取り寄せ注文をしていただきますよう、よろしくお願い申し上げます。

◎webサイトでお買い求めいただく場合
弊社web販売サイトのエンターブレインストア、またはセガダイレクトにて取り扱いを強化しております。もし他のwebサイトでお買い求めできない場合は、上記webサイトにてお買い求めいただくか、お問い合わせをお願い申し上げます。

ギルティギア イグゼクス スラッシュ
—WARGASM—

2005年1月26日 発売予定 標準価格 ¥6,090[税込]

EBDVD-00008/片面一層2枚/COLOR/MPEG2/STEREO/4:3

商品のお問い合わせ先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
通信販売のお申込み先
【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail cs@eb-store.com
カスタマーサポート
TEL 0570-060-555 受付時間 12:00〜17:00(土・日・祝日を除く) E-mail support@ml.enterbrain.co.jp

第六回 アルカディア大賞発表

ARCADIA AWARDS

創刊から早六年。本誌のリニューアルという節目となった本年度のアルカディア大賞の発表です。
2004年10月1日から2005年9月30日までに日本国内でリリースされたビデオゲームの中から、
最も優れたビデオゲームを選出し、その功績を讃え表彰することにより、ビデオゲームの制作に携わった多くの方々に感謝を表し、
今後もより優れたビデオゲームを生み出していただくための一助になってほしいと考え、設立された賞が
アルカディア大賞ならびに、各部門賞です。
では早速、本年度に選ばれた各受賞作をここに発表します！

アルカディア大賞と各部門賞

アルカディア大賞ノミネート

2004年10月1日から2005年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームが対象に選出されます。

読者人気大賞ノミネート

2004年10月1日から2005年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームを対象に、読者の投票により選出されます。

ベストグラフィック賞ノミネート

特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られます。グラフィックがゲーム内容に適したものであるかどうかも評価対象となります。

THE IDOLM@STER（ナムコ）
機動戦士ガンダム SEED 連合 vs. Z.A.F.T.（バンプレスト）
旋光の輪舞（グレフ）
鉄拳5（ナムコ）
BATTLE GEAR 4（タイトー）

ベスト演出賞ノミネート

特に優れた演出を取り入れている作品に贈られます。ストーリー・デモ・世界観など、プレイを盛り上げる要素が評価対象となります。

THE IDOLM@STER（ナムコ）
GHOST SQUAD（セガ）
三国志大戦（セガ）
虫姫さま（ケイブ）
MELTY BLOOD Act Cadenza（エコールソフトウェア／セガ）

ベストVGM賞ノミネート

特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られます。ゲーム中に流れる曲だけでなく、効果音などすべての音的要素が評価対象となります。

THE IDOLM@STER（ナムコ）
旋光の輪舞（グレフ）
鉄拳5（ナムコ）
beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY（コナミ）
湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2（ナムコ）

ベスト筐体賞ノミネート

専用・汎用を問わず、すべての業務用ビデオゲームの筐体の中で特に優れたデザインや機能を持つ筐体に贈られます。

GHOST SQUAD（セガ）
三国志大戦（セガ）
スリルドライブ（コナミ）
SEGA GOLFCLUB NetworkProTour（セガ）
BATTLE GEAR 4（タイトー）

新アイデア賞ノミネート

特に新しいアイデアが盛り込まれているタイトルに贈られます。一つの作品に関わるすべてが評価対象となります。

THE IDOLM@STER（ナムコ）
三国志大戦（セガ）
鉄拳5（ナムコ）
beatmaniaIIDX 11 IIDX RED（コナミ）
MELTY BLOOD Act Cadenza（エコールソフトウェア／セガ）

好きなメーカー賞

ビデオゲームを制作しているすべてのメーカーを対象に、最も読者からのファンコールが多かったメーカーに贈られます。

ベストキャラクター賞

2004年10月1日から2005年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームに登場するキャラクターを対象に、読者からの支持が多かったキャラクターに贈られます。

ベストインカム賞

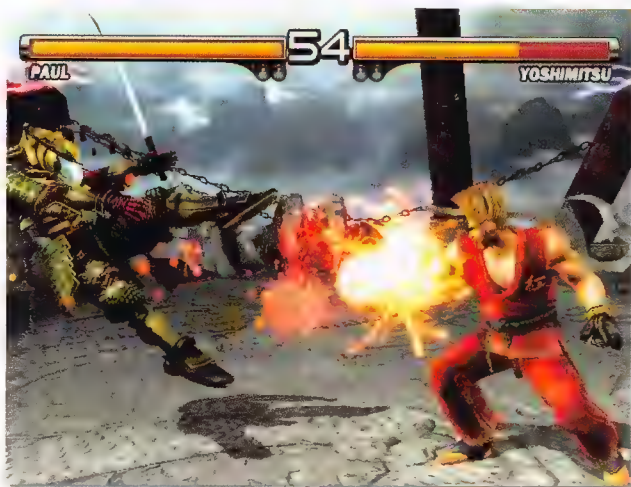
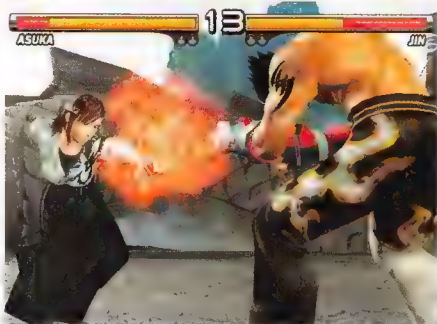
2004年10月1日から2005年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームを対象に、最もインカムが高かったタイトルに贈られます。

編集部特別賞

編集部が独自で判断し、評価するタイトルに贈られます。

アルカディア大賞発表!

アルカディア大賞　第1位

鉄拳5 [Version5.1含む]
（ナムコ）

ただのサーバーモニタ＆店内対戦鑑賞用だけではなく、上級者たちのリプレイが配信されたことで、特に地方プレイヤーたちに影響を与えた。

活気溢れる鉄拳シーン

なによりもシンプルに現在最も対戦人口が多く、最もインカムが高いゲームであるということだ。鉄拳らしさを内包しつつ対戦ツールとしての高い完成度はもちろん、他社の成功・失敗事例などを研究し、どん欲なまでにプレイヤーが楽しめる要素を追求した結果が、『鉄拳5』の成功に繋がったのだろう。

都心部に集中しがちな上級者の対戦ムービーを、サーバー経由で地方に配信することで、地方プレイヤーとの格差を減少させようという試みや、今や当たり前となった携帯コンテンツ・ICカードの活用なども含め、総合的に高い次元で完成された作品である。

メーカーコメント

この度は多くの皆さんの支持を頂き、アルカディア大賞に選んで頂きまして、本当にありがとうございます。今後も皆さんのご期待に応えられる製品をお届けできるよう頑張っていきますので、応援をよろしくお願い致します。併せて現在稼動中の鉄拳シリーズ最新作『鉄拳5 DARK RESURRECTI ON』もよろしくお願い致します。（株式会社ナムコ 鉄拳プロジェクト ゲームデザインチーム一同）

アルカディア大賞　第2位

三国志大戦 （セガ）

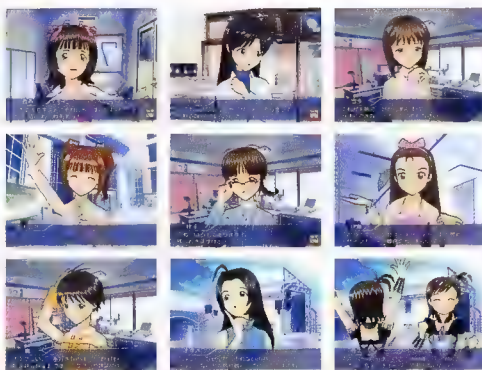
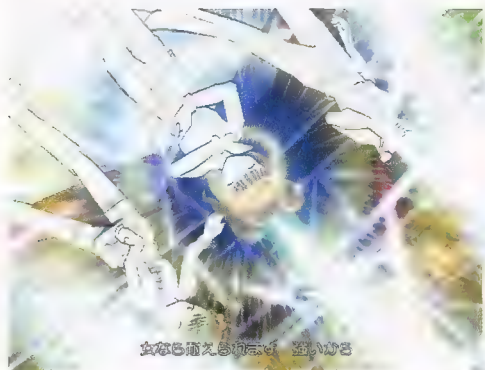
ここにいるぞ！

日本でも根強いファンが多い「三国志（演義）」を題材に、トレーディングカードとアーケードゲームを強く結び付けた。対戦ゲームとして成立させただけでなく、全国オンライン対戦モードにより、どこにいても対戦相手がいることが人気を支えている。カードのイラストに有名漫画家を多数採用したことも話題に。

メーカーコメント

アルカディア大賞2位という名誉ある賞を頂き、誠にありがとうございます。フラットリーダー、トレーディングカード、ネットワークと、セガの新技術を合わせた本作が入賞できてうれしく思います。今後も皆様に認められるよう努力していきたいと思います。（株式会社セガ『三国志大戦』ディレクター 大原 徹）

アルカディア大賞　第3位

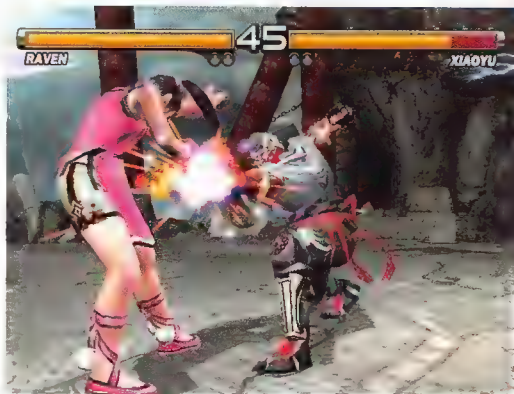
THE IDOLM@STER （ナムコ）

アーケードならではの仕掛け

言い方は乱暴になるが、テキストを垂れ流すギャルゲーとは、一味違う。自分の部屋でいつでも会えるわけではなく、ゲームセンターへ会いに行くという、己の能動的な行動によってのみ成立する出会いと、いつかは必ず訪れる別れ。アーケードならではの遊びの可能性を提示してくれた本作。食わず嫌いせず、遊んでみよう。

メーカーコメント

大賞3位！　皆々様の温かいご声援により素晴らしい賞を頂けたことにスタッフ一同感涙でございます。光栄過ぎて眩しい、目が痛い、なので穴掘って埋まって地底人として暮らしながら次の目標に向かって日々精進いたします。これからもアイマスにどしどし容赦の無いご鞭撻をくださいませｍ（＿＿）ｍ
（株式会社ナムコAMプロデューサーコヤマ）

ベストグラフィック賞

鉄拳5 (ナムコ)

トータルバランスの秀逸さ

キャラクターのグラフィックだけではなく、実際に動かしたときの納得感はもちろん、背景や装備アイテム、エフェクト、デモ画面やサーバーモニタに表示されるランキングなどなど、総合的な部分で、高い完成度を見せてくれた。

メーカーコメント

『鉄拳5』は鉄拳10周年の集大成に相応しい映像にするためグラフィック・エンジンを新しく作り直して取り組みましたが、そのためビジュアルの作業は非常に難航を極めました。しかし、その甲斐あってビジュアルを高く評価していただいたことは、スタッフ一同大変喜んでいます。今回の受賞を励みに、今後とも質の高いビジュアル制作に取り組んでいきたいと思います。（株式会社ナムコ 鉄拳プロジェクト ビジュアルチーム一同）

ベスト演出賞

MELTY BLOOD Act Cadenza

（エコールソフトウェア／セガ）

世界観の具現化

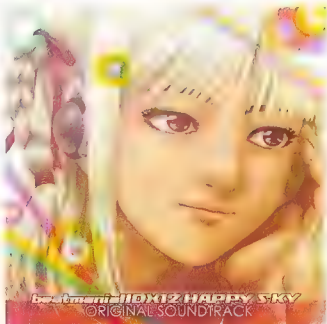
とにかくハデに見せる、という最近の演出とは逆行し、原作のノベルゲーム『月姫』の幻想的かつ閑寂な雰囲気を忠実に再現した意欲作が受賞。キャラクターの特徴、性格をうまく表現したカットインや、細部までこだわったドット絵の作り込みと、そのパターン、ストーリーなども織り込まれており、原作の世界観に浸ることができ、PCからのファンにも受け入れられている。

メーカーコメント

ベスト演出賞、ありがとうございます。製作中はいろいろな意味で大いに悩んだ演出効果ですが、これが評価され、このような栄誉ある賞を頂けたことをスタッフ一同大変うれしく思います。原作「月姫」とあわせて、今後もよろしくお願いします。（フランスパン 我上院／株式会社エコールソフトウェア 代表取締役 真鍋賢行）

ベストVGM賞

beatmaniaⅡDX 12 HAPPY SKY

（コナミ）

広がり続けるⅡDXサウンド

最高の音楽を享受できるタイトルとして、確固たる信頼を獲得した感のあるⅡDXシリーズ。「青い空」をテーマとし、参加コンポーザーも増強。楽曲のさらなるバリエーション増を図り、ⅡDXシリーズならではのサウンド群をたたき付けてくれた。

メーカーコメント

大変名誉ある賞を2年連続で頂くことができまして、非常に光栄に感じております。関わっていただいたすべてのコンポーザー・ミュージシャンの皆様のお力添えのおかげです。この場を借りて御礼申し上げます。
（コナミ株式会社　beatmania Ⅱ DX サウンドチーム一同）

ベスト筐体賞

BATTLE GEAR 4 （タイトー）

直感的に「感じさせてくれる」筐体

チューニングを外観で表現したロールケージや、5.1chサラウンドスピーカー、オーバーテイクスイッチなど数多くのこだわりが盛り込まれた『バトルギア4』の専用筐体が受賞。だが、一番の受賞理由はレーシーな雰囲気がプレイヤーを「その気にさせる」という、最もシンプルな部分が評価されたのだ。

メーカーコメント

昨年のゾイドに続き、再びこのような賞を頂き誠にありがとうございます。これも関係者各位のお力添えがあっての受賞と考えております。今後はさらなる発展を目指し、お客様に喜んでいただける筐体デザインの開発に日夜励みたいと思います。（株式会社タイトー AM開発部デザイン開発課 葛西 亨・荻野 英智）

新アイデア賞

THE IDOLM@STER （ナムコ）

あずさです～。さっき、事務所の近くまでお買い物に行ったんですよ。
もしかしたらプロデューサーさんに会えるかしらと思いましたが、会えませんでした～。残念です～。
お買い物に行った先は、事務所の近くの輸入食品屋さんです。おまけで新製品のお茶のサンプルをいただいてしまいました～。
アジアンティーだってことし

プレイヤー心をくすぐる数々の仕掛け

お気に入りのキャラを育て続けられることが多い昨今、必ず訪れる別れ。だからこそ、次こそはもっとうまく育てたい！ と思わせるゲームシステムが秀逸。また、IDを登録することで、プレイヤーの手元に届くアイドルからの日常を感じさせてくれる携帯メール。さよならコンサートの後に届く甘く切ないメールを受け取った日には、もう居ても立ってもいられない！ あくまでもオマケだが、そう感じさせない携帯コンテンツの使い方も見逃せない。

メーカーコメント

とにかく新しく、そしてだれもが体験したことのない「遊び」を提供したい！ という思いでSTAFF一同頑張ってきました。それを認めて頂けたということで感無量です。アーケードだから出来る新しい遊びと、面白さの創造。今後もチャレンジしていく所存です！ 皆様、本当に応援ありがとうございました！ あ、もちろん今後も応援お願い致します!!（株式会社ナムコ AMCG アイマスディレクターその1こと石原）

編集部特別賞

機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T. （バンプレスト）

若年層を開拓！

従来の2on2シリーズ作から大きく進化したスピードバトルを可能にし、題材と相まってプレイヤー層を大幅に拡大している。また、稼働当初から全国大会の開催を掲げることで、対戦熱の加速に成功。アーケードを盛り立てた作品として、この賞を贈らせていただいた。

メーカーコメント

皆さんに楽しんでいただき幸せです！ 今後も良い作品を作りたいと思いますので、よろしくお願いします。今後の展開にもご期待ください！（株式会社バンプレスト 馬場）
素晴らしい賞をありがとうございます！ 「SEED」の世界を「連ザ」でとことん体感してください。（株式会社カプコン 開発チーム一同）

読者人気大賞発表！

読者人気大賞　第1位

588.3 pts

THE IDOL M@STER（ナムコ）

「実際にプレイした人」の支持が絶大！

「アイドル」＋「育成」＋「アーケード」というかつて無い組み合わせで注目を集め、プレイしてみると引退コンサートや「メールプリーズ」など凝りに凝った演出の数々に納得……多くのプレイヤーに満足を与える作品となった。とりわけ、「プレイする前と後でイメージが大きく変わった」との声が非常に多い。一過性の要素だけを取り入れたものでなく、プレイヤーにさまざまな感動をもたらし得る不朽のタイトルとして、最大限の評価を受けている。

メーカーコメント

アルカディア読者の皆様、ご支援＆応援ありがとうございました！　この賞を頂けたことが何よりもうれしいです。アイマスは、ユーザー様のご協力と励ましにより完成したゲームです。今でも公式WEBページにはユーザー様から励ましのご意見を頂いており……と、何だか励まされてばかりなのですが、今後も変わらぬ応援＆励まし（笑）をよろしくお願いします！（株式会社ナムコAMCGアイマスディレクターその1こと石原）

◎各種メディアの展開やキャンペーンが良い。ヘッドフォンにより自分の世界に集中できる点も高評価。（青森県 三浦君）
◎各キャラクターが魅力的で、発表から長い間かけて開発されただけのことはある。ナムコらしい細かいところまで配慮されたゲーム（東京都 真田君）
女の子の夢を叶えるストーリーなので、女性も楽しめます。スタッフの愛情を随所に感じます。（千葉県 寺内さん）
◎日常にアイドル達が入り込んでくる演出が素晴らしい！（茨城県 齋藤君）
企画を出した人、企画を通した人、どちらも評価したい。（山形県 大場君）
実際にプレイしてみて印象がこんなに変わったゲームは久々です。（岩手県 樋口君）
◎こんなに心に響くゲームはほかに無い!!（神奈川県 皆川君）

THE iDOLM@STER アイドルマスター™

読者人気大賞 第2位

三国志大戦 （セガ）

572.4 pts

プレイヤーに受け入れられた、新しい三国志

対戦ゲームは対戦相手の有無が、プレイヤーのモチベーションに大きく影響するが、本作は全国対戦モードの存在により、「どの地域でも対戦相手が居る」という理想の環境を実現している。格闘ゲームのように、コマンド入力技術は必須というものと違い、プレイヤーに要求されるのは戦略眼や戦術眼であることも人気の理由。デッキ構築では魏蜀呉などの勢力に意味を持たせ、単一勢力の利点がありつつも、物語では敵同士だった武将を組ませるなど、夢の競演も楽しめる。多くの人に愛されている「三国志」だが、本作は「セガの新しい三国志」として読者に受け入れられた。

◎だれもが知る三国志を題材とし、試行錯誤してさまざまなデッキができる。（石川県 武田君）
◎ディスプレイを置いてリプレイを流すのはいいアイデアです。それでやりたくなりました。（千葉県 根本君）
◎まるで自分が戦場で指揮をしているかのような気分になります。（高知県 和田さん）
◎武将イラストがイイ！　集める楽しみだけでなくデッキに個性が表れるからさらにイイ!!（宮城県 田中君）
◎武将の特徴をよくとらえた計略や、武将の組み合わせで無限の可能性を感じさせた。（広島県 船橋君）
◎通信対戦で地方と都市の垣根が無いのがイイ。（長野県 玉野君）
◎すべてにおいて斬新で、足が遠のいていたゲーセンに通うきっかけになった（静岡県 山中君）

メーカーコメント

ちょおおりゃああぁ〜〜！　読者の皆様がこんなにも支持してくれるなんて！　この熱さ、たまらねえ！　それにしても、そ、それがしが2位になってしまうとは……俺、ガンバッタ！　しかし、まだやり足りねえ！　今後も我が闘志のきらめきを見ていてください。決死の覚悟で挑みますぞ！（株式会社セガ 『三国志大戦』ディレクター 大原 徹）

読者人気大賞 第3位

GUILTY GEAR XX SLASH （セガ）

512.0 pts

2D格闘ゲームの定番にして究極作!?

既に完成の域に達した感すらあった『ギルティギア イグゼクス』に、新キャラクターの聖騎士団ソルとA.B.Aを追加し、既存キャラクターにも新たな技と調整を加えるという、意欲的な姿勢が主に支持された点だ。2D対戦格闘ゲームとして、突出した奥深さと対戦の面白味、そして魅力的な世界観とキャラクターたちという相反する要素を高次元で両立している本シリーズは、まだまだ2D対戦ツールとして、最高峰に陣取っている。また、グラフィックやVGMといった、「継承された要素」を改めて評価する声が多かったのも驚くべき要素だ。

◎対戦格闘ゲームの中でも最高のグラフィックだと思います。読み合いが激しくて、どこまでも奥深くやり込めます。（広島県 溝脇君）
◎新キャラの追加、ゲームバランスの調整でさらに洗練されたゲームになった。（山口県 安田君）
◎プレイすると常に乱入が繰り返されるのが何よりもすごいことです！（兵庫県 平野君）

メーカーコメント

この度は読者大賞3位に選んでいただき、大変ありがとうございます。ギルティシリーズは皆さんに支えられてここまで愛されるタイトルになりました。これからも皆さんに楽しんでいただけるタイトルにしていきたいと思いますので、ご支援のほど、よろしくお願い致します。（アークシステムワークス株式会社 『ギルティギア イグゼクス スラッシュ』ディレクター　森）

順位	タイトル	メーカー	得点
4.	MELTY BLOOD Act Cadenza	（エコールソフトウェア／セガ）	500.9pts.
5.	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.	（バンプレスト）	444.3pts.
6.	鉄拳5 （Version. 5.1含む）	（ナムコ）	388.5pts.
7.	サムライスピリッツ 天下一剣客伝	（SNKプレイモア／セガ）	376.1pts.
8.	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅱ	（コナミ）	368.9pts
9.	NEOGEO BATTLE COLISEUM	（SNKプレイモア／セガ）	324.0pts.
10.	旋光の輪舞	（グレフ／セガ）	304.9pts.
11.	アヴァロンの鍵 弐 −秩序と戒律−（&鍵聖戦）	（セガ）	271.3pts.
12.	pop'n music12 いろは	（コナミ）	260.3pts.
12.	beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY	（コナミ）	241.5pts.
14.	pop'n music13 カーニバル	（コナミ）	176.5pts.
15.	虫姫さま	（ケイブ／ AMI）	148.3pts.
16.	CAPCOM FIGHTING Jam	（カプコン）	122.0pts.
17.	DrumManiaV	（コナミ）	116.2pts.
18.	GuitarFreaksV	（コナミ）	108.1pts.
19.	錆薔薇	（ケイブ／ AMI）	80.5pts.
20.	beatmaniaⅡDX11 ⅡDX RED	（コナミ）	77.2pts.

ベストキャラクター賞

第1位 468.2pts.

サムライスピリッツ 天下一剣客伝

いろは

メイド風の格闘キャラには今さらだれも驚かない。だが、サムスピに落とし込む、というのは予測不能なサプライズだった。

（東京都　良月君）

メーカーコメント

ベストキャラクター一位に選んで頂きありがとうございます！　2Dサムライスピリッツシリーズをしめくくるにふさわしい新キャラの一人となりました。ロケテ当初からかなり賛否両論がありましたが、最近のメイドブームを反映してか、大変光栄です。旦那様ひとすじのあの健気さ、素晴しいですよね！　PS2版「サムライスピリッツ天下一剣客伝」初回特典として、ユージン社特製・いろはフィギュアがつきますのでこちらもぜひチェックしてみてください。（株式会社SNKプレイモア）

白と黒が織りなす妙技

意外性の妙、いろはにはそんな賛辞を贈りたい。本来なら接点を見出せないはずの「侍」と「メイド」というジョブをミックスさせるというインパクト、おとぎ話を基調としたと思われる健気なストーリー、シリーズ10作目にふさわしい、新たな看板娘が登場したといえるだろう。また、2005年に流行したブラックとホワイトのカラーリングも、いろはの魅力を際立たせるワンポイントになった。

第2位 388.3pts.

旋光の輪舞

ツィーラン

人気の決め手はポージング？

（千葉県　バックアーボさん）

フェティッシュな外見、甘えた口調が人気のツィーラン。ボス発動時の「ツィーランポーズ（仮称）」もツボに？

第3位 240.5pts.

虫姫さま

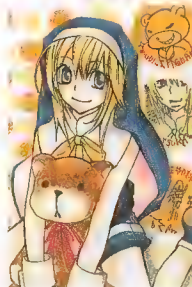
レコ姫

人と虫に愛された少女

（岡山県　甘奈保さん）

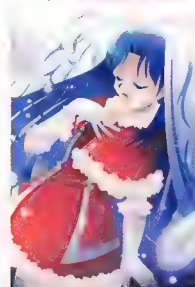
自機が人間というケイブのお家芸を生かしたレコ姫。虫に搭乗する姿はSHTファン以外の層をも魅了した。

新作発売で人気上昇

第4位 198.5pts.　GUILTY GEAR XX SLASH　ブリジット

（東京都　ぱっきゅ☆三世さん）

『SLASH』稼働と共に急上昇。元祖「実は男でした」キャラとしての意地を見せたか？

ちょっと扱いづらいアイドル候補生

第5位 154.3pts.　THE IDOLM@STER　如月千早

（東京都　カヤキP）

ボーカル能力が高い千早嬢。一途な姿勢が、見守りたい気持ちにさせるのだろう。

ベストキャラクター6位～30位

順位	キャラクター	作品	得点
6	聖騎士団ソル	(GUILTY GEAR XX SLASH)	110.0pts.
7	シエル	(MELTY BLOOD Act Cadenza)	107.5pts.
8	猫アルク	(MELTY BLOOD Act Cadenza)	106.6pts.
9	アルクェイド	(MELTY BLOOD Act Cadenza)	102.3pts.
10	草薙 京	(NEOGEO BATTLE COLISEUM)	98.9pts.
11	風間 飛鳥	(鉄拳5)	97.2pts.
12	高槻 やよい	(THE IDOLM@STER)	96.1pts.
13	萩原 雪歩	(THE IDOLM@STER)	95.9pts.
14	水瀬 伊織	(THE IDOLM@STER)	94.0pts.
15	アロエ	(QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅱ)	90.2pts.
16	ナコルル	(サムライスピリッツ 天下一剣客伝)	89.4pts.
17	ファビアン・ザ・ファストマン	(旋光の輪舞)	82.0pts.
18	ミト	(THE RUMBLE FISH 2)	81.5pts.
19	ロボカイ	(GUILTY GEAR XX SLASH)	80.8pts.
20	八神 庵	(NEOGEO BATTLE COLISEUM)	80.5pts.
21	遠野 志貴	(MELTY BLOOD Act Cadenza)	79.6pts.
22	菊地 真	(THE IDOLM@STER)	76.3pts.
23	秋月 律子	(THE IDOLM@STER)	74.1pts.
24	天海 春香	(THE IDOLM@STER)	73.4pts.
25	【SR】曹操-孟徳-	(三国志大戦)	72.3pts.
26	エディ	(GUILTY GEAR XX SLASH)	70.1pts.
27	夏天	(beatmania Ⅱ DX HAPPY SKY)	69.8pts.
28	キラ・ヤマト	(機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.)	69.1pts.
29	シノビアンコ	(pop'n music12 いろは)	66.2pts.
30	デビル仁	(鉄拳5)	65.4pts.

2005年キャラクター人気の動向

例年のベストキャラクター賞はシリーズ作品の人気キャラクターが上位の多くを占めていたが、今年は完全新作タイトルに出演した"若手"が何人も顔を覗かせている。業界的にも続編に頼らない新しいゲームが多数リリースされた2005年、その風潮をダイレクトに反映した結果といえる。

ジャンル別に上位を分析してみると、格闘ゲーム人気は別格として、今年はカードゲームの躍進が目を引く。来年は勢力図が一変するかもしれない。また、今年のキャラ人気一大勢力となった『アイドルマスター』は、携帯連動コンテンツなどキャラ愛を永く刺激する仕組みがあるだけに、キャラ人気がしばらく継続し得るのではないだろうか。

好きなメーカー賞　第1位

株式会社セガ

総合力が評価につながったセガ

読者から最も支持を受けたメーカーに贈られる「好きなメーカー賞」。今年はリリース数が全メーカー中で最多となったセガが受賞。数だけでなく『三国志大戦』などのTCG系タイトルをはじめ、『メルブラAC』『GGXX SLASH』など良質なゲームをユーザーに提供できたことが受賞の要因だろう。

メーカーコメント

好きなメーカー1位。これはうれしい！　非常に光栄な賞をいただきありがとうございます！　来年もセガは皆様に楽しんでいただけるAMタイトルを数多くリリースして参りますので、是非是非ご期待ください。今後とも応援宜しくお願い致します！（株式会社セガ　AM R&D パブリシティ室 室長　笹原 拓）

好きなメーカー賞

順位	メーカー	ポイント
1位	セガ	740.8pts.
2位	コナミ	720.1pts.
3位	ナムコ	440.3pts.
4位	SNKプレイモア	390.2pts.
5位	カプコン	100.5pts.
6位	バンプレスト	99.0pts.
7位	タイトー	90.5pts.
8位	グレフ	80.6pts.
9位	ケイブ	70.2pts.
10位	アークシステムワークス	41.3pts.

ベストインカム賞　第1位

鉄拳5 （ナムコ）

2005年8月 クラブ セガ 新宿西口にて開催された5 on 5大会の対戦風景。

鉄拳5強し！

一年間で最もオペレーターに貢献したことを表すベストインカム賞。今年は『鉄拳5（Version.5.1含む）』が受賞。昨年11月に発売するやいなや、小誌のランキングでもビデオゲーム部門で初登場1位を獲得。途中のバージョンアップも功を奏し、11カ月にわたりトップに君臨した。

メーカーコメント

大賞、ベストグラフィック賞と合わせての受賞ということで、アーケードゲームを制作する側として、この上ない評価を頂くことができました。支持してくださった多くのプレイヤーの皆さん、本当にありがとうございました。（株式会社ナムコ　鉄拳プロジェクト ゲームデザインチーム一同）

ベストインカム賞

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	鉄拳5（&Version. 5.1）	ナムコ	1744.6pts.
2位	三国志大戦	セガ	1438.8pts.
3位	麻雀格闘倶楽部4	コナミ	1199pts.
4位	Virtua Striker 4	セガ	947.2pts.
5位	pop'n music 12 いろは	コナミ	917.3pts.
6位	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅱ	コナミ	887.3pts.
7位	DrumManiaV	コナミ	785.4pts.
8位	MELTY BLOOD Act Cadenza	エコールソフトウェア／セガ	731.4pts.
9位	アヴァロンの鍵 弐 ー秩序と戒律ー（&鍵聖戦）	セガ	677.5pts.
10位	Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦	ナムコ	629.5pts.
11位	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005	セガ	491.6pts.
12位	GHOST SQUAD	セガ	473.6pts.
13位	虫姫さま	ケイブ／AMI	449.6pts.
14位	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	371.7pts.
15位	THE IDOLM@STER	ナムコ	365.7pts.
16位	太鼓の達人7	ナムコ	329.7pts.
17位	beatmaniaⅡDX 11 ⅡDX RED	コナミ	293.8pts.
17位	THE RUMBLE FISH 2	ディンプス／セガ	293.8pts.
19位	BATTLE GEAR 4	タイトー	251.8pts.
20位	スリルドライブ3	コナミ	233.8pts.

総括

[illegible]アーケードの未来

今回のアルカディア大賞は、例年とは若干違う傾向を見せたようだ。いや、それは今年のアーケードシーン自体が独特の盛り上がり方をしたといえるのかもしれない。

まず、大賞に選出された『鉄拳5』、そして2位の『三国志大戦』は、おしなべてインカムも人気も高く、総合力が評価されて受賞に至った。それに対して大賞3位・読者人気大賞を獲得した『THE IDOLM@STER』や、ベスト演出賞『MELTY BLOOD Act Cadenza』などは、必ずしも全国各地で人気があるとは言い切れない。確かに爆発的な人気とインカムを誇る店舗もあるが、今一つ振るわなかった店舗もある。もちろん、アーケードゲームは常に地域格差があるものだが、それが同じ地区や商圏内でも大きな差が表れているのは珍しい。

つまり、バランスの取れた総合力として評価されるゲームと、趣向にこだわることで万人受けには至らずとも、その作品の秀逸さにより人気を得るゲームの両方が、ヒット作になったということ。従来は前者である「総合評価」が高いゲームが求められ、生み出されてきた。対戦格闘ゲームのようなマニアックなテーマでも、広いマーケットに受け入れられることに背を向ける必要はあるまい。これからもそうした傾向は続くだろう。

しかし、一見ニッチ市場を対象にしているように見えるゲームでも、ゲームの出来が良ければ、その場ですぐにプレイすることができる。それが家庭用ソフトと違い、アーケードならではの広がりといえる。仲間内のだれかが楽しそうにプレイしていれば、誘い合って遊ぶこともできる。最初の一人のハートをがっちりと掴むことができれば、あとはそこから広げていけるかどうかが、ヒットの鍵なのかもしれない。

特にゲーム業界では、年々ゲームの難度が上昇していると言われている。さらに近年は、そのゲームをプレイし始めるまでの基礎知識や、マスビデオタイプのゲームであれば、ゲームを始めるまでのハードルが高い。カードを始めとするスターターパックの類いを購入し、さらに初回プレイはチュートリアルを言われるがまま進める。ゲームらしいゲームは、コンティニュー後という印象だ。これでは、仲間内のだれかがハマっていて、教えてもらえる環境がない限り、ゲームに手を染めることは難しい。そういう意味での難度も確実に上がっている。

こうした傾向をゲームの総合力で、どこまで打破できるか。それとは逆に、あえて趣向を強めることでエバンジェリストとなり得るプレイヤーと共に広がりを目指すか。この1年は、そうしたアウトラインを感じる年だったように思う。この傾向はこれからも引き続く可能性は十分にある。ただ、これは決して悲観ではない。ニーズに合わせた自然な多様化と、必然の内容である限り、同様のヒット作が出てくる可能性もあるということだ。

来年はさらなる期待をしてみたい。

（編集長 猿渡雅史）

ARCADE News Analyse

アーケードニュースアナライズ

相変わらずTシャツ1枚で仕事ができる編集部ですが、早いもので2005年ももう終わり。今月は、『アイドルマスター』のオフィシャルグッズショップや、『GCB』プレイヤー必見のバインダー情報などをお届けします。

Release 『アイドルマスター』オフィシャルグッズ ショップ好評運営中！

http://shop.765.jp/idolmaster/01/im01_01_01_00.html

第六回アルカディア大賞のアイデア部門、読者大賞を受賞したアイドル育成ゲーム『アイドルマスター』。2005年12月より、インターネット上でオフィシャルグッズショップが運営中だ。

2005年12月現在で販売されているグッズは、プレイヤーが撮影した写真を、本物のアルバムさながらに製本してくれる**「メモリーズ☆アルバム」**、全プロデューサー必携!? の**「765プロダクション プロデューサーセット」**、個人で飾るだけでなく、ゲームセンターのレイアウトにも最適(笑)な**「スタンドポップ」**の三種類。

今後も続々とグッズが販売される予定なので、全国のプロデューサーはショップから目を離すな！

PRESENT!

ナムコ様より、『アイドルマスター』765プロダクションプロデューサーセットVol.1を2名様にプレゼント！　詳しい応募方法は、62～63ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

●写真左:メモリーズ☆アルバム デラックス/メモリーズ☆アルバム／4,200円(税込)/1,500円(税込)
●写真中央：765 プロダクション プロデューサーセット Vol.1／7,650円(税込)
●写真右：オリジナルセリフシリーズ Vol.1 スタンドポップ(1枚)／1,240円(税込)

Event セガ・アーケード連動コンテンツ 5周年記念キャンペーン開催！

株式会社セガが実現した、アーケードゲーム『バーチャファイター4』と携帯電話の連動コンテンツ「VF.NET」。同コンテンツが2006年で5周年をむかえることを記念して、同年1月より、「VF.NET」を含む4コンテンツでキャンペーンが実施されるぞ。

キャンペーン期間中に、「VF.NET」、「MJ.NET」、「VS.NET」、「D.NET」のいずれかの会員になっていて、キャンペーンに申し込みをすると、そのポイント数に応じて、ゴールドやアイテムなど、各ゲームに応じたプレゼントがもらえるぞ！　キャンペーン今後も続く予定なので、今のうちに加入してみてはいかが？

各コンテンツの対応ゲームは上から順に、『セガネットワーク対戦麻雀MJ3』、『Virtua Fighter4 Final Tuned』、『Quest of D』、『バーチャストライカー 4』。

Resume

セガ・アーケード連動コンテンツ 5周年記念キャンペーン

●実施期間：
・新規入会受付：
2006年1月23日(月)～2月5日(日)
・プレゼント受け取り：
2006年2月13日(月)～2月26日(日)

●プレゼント内容：
・VF.NET、VS.NET……ゴールド
・MJ.NET……連動アイテム
・D.NET……クレスト

☆詳細はam-mobile(http://am-mobile.sega.jp/)でチェック！

QRコード対応携帯はこちらから ▶▶▶

PRESENT!

セガ様より、『VF4 FT』、『Quest of D』、『VF4 FT & MJ2』のQUOカード(各500円分) 3枚1セットで3名様分いただきました。アルカディア3月号(2006年1月30日発売予定)にてプレゼントいたします。お楽しみに！

Release 『GCB』プレイヤー必見！　ガンダムクロニクル オフィシャルバインダー好評発売中！

現在、好評発売中のトレーディングカード「カードダスマスターズ ガンダムクロニクル ～一年戦争編～」(以下「ガンダムクロニクル」)のオフィシャルバインダーがバンダイより好評発売中！

この一冊で、「ガンダムクロニクル」全128種をすべて収納することができるほか、現在好評稼動中のゲーム、『機動戦士ガンダム0079 カードビルダー』(以下『GCB』)のカードを収納するバインダーとしても使えるぞ。『GCB』プレイヤーは要チェックだ！

「ガンダムクロニクル」用と『GCB』用として二冊買うのもアリ!?

Resume

ガンダムクロニクル オフィシャルバインダー

●セット内容：バインダー×1冊、9ポケットリフィル×15枚入り
●発売日：2005年12月(発売中)
●メーカー希望小売価格：2,100円(税込)

「ガンダムクロニクル」とは？

「ガンダムクロニクル」は、アニメ「機動戦士ガンダム」の一年戦争を体感できるトレーディングカード。全128種のうち、『GCB』に対応したカードが20種類入っているぞ。

ガンダムクロニクル 通常カード(全108種)

『GCB』対応カード(全20種)

PRESENT!

バンダイ様より、ガンダムクロニクル オフィシャルバインダーを3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は、62～63ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release
PS2で往年の名作が楽しめる「オレたちゲーセン族」の第三弾発売迫る！

http://www.hamster.co.jp/orga/

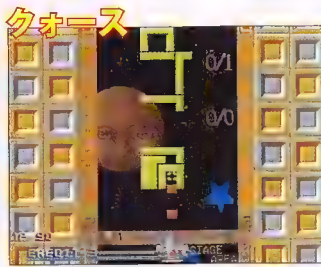
往年のアーケードゲームの名作を、プレイステーション2で楽しめる『オレたちゲーセン族』シリーズ。2006年1月に、その第三弾が発売される。

今回のラインナップは、ファミコン版を含め、シリーズ累計で36本ものソフトが発売された人気アクションゲームの原点「熱血硬派 くにおくん」と、戦闘機を操作して画面下部からブロックを打ち出すシステムが新鮮だったシューティングパズルゲーム『クォース』の二本。

2,000円（税込）の低価格と、豪華な特典は今回ももちろん健在だぞ！

熱血硬派 くにおくん

'86年稼動。レバー＋3ボタンというシンプルな操作形態ながら、ヒザ蹴りなど11種類ものアクションが出せた。

クォース

'89年稼動。「四角形になったブロックは分子分解を起こして消える」という設定が何ともシュール（笑）。

Resume

オレたちゲーセン族

- ●発売日：2005年1月予定
- ●価格：各2,000円（税込）
- ●プラットフォーム：PlayStation 2専用
- ●ラインナップ：『熱血硬派 くにおくん』、『クォース』
- ●付属特典：ゲームミュージックCD、映像特典DVD、解説書、公式ガイドブック、保存版インストカード、コレクションカード

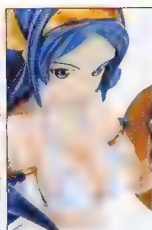
PRESENT!

ハムスター様より、PS2専用ソフト『オレたちゲーセン族』の第三弾を2本1セットで2名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は、62～63ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release
「アテナ」イベント限定フィギュアを見逃すな！

http://www.enterbrain.co.jp/hobby/wafudo/

2005年12月29日～30日に、東京ビッグサイトで開催される「コミックマーケット69」の和風堂玩具店ブースにて、白いビキニを着た「アテナ」フィギュアが限定販売されるぞ！ 2006年2月19日（日）開催のワンダーフェスティバル2006[冬]でも販売されるので、冬の二大イベントに行く人は要チェック！

さわやかな白いビキニを着用したことで、清楚さは120%増!? しかし、とても戦闘に向いているとは思えない格好だ（笑）。

Resume

彩色済み完成フィギュア「アテナ」イベント限定カラー（白水着Ver.）

- ●発売・販売元：和風堂玩具店
- ●発売日：2005年12月29日（木）コミックマーケット69にて
- ●価格：7,500円（税込）
- ●仕様：彩色済み完成品PVCフィギュア
- ●サイズ：1/6スケール（全高約24cm）
- ●原型製作：中山 栄治

PRESENT!

和風堂玩具店様より、彩色済み完成フィギュア「アテナ」イベント限定カラー（白水着Ver.）を1名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は、62～63ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event
今冬のジョイポリスは熱い！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

さよなら2005年、いよいよ新しい年の幕開けです。今冬の東京ジョイポリスは、トピックいろいろ！

まず、2005年12月に新アトラクションが二つオープンしました。ただでさえ寒い冬に、ますます背中がゾクゾクしてしまうサウンドホラーアトラクション「-お台場-生き人形の間」。そして、12月10日より公開されている同名のSFファンタジー映画をモチーフにした、ウォークスルータイプのアトラクション「ZATHURA（ザスーラ）」。映画を観てから体験すれば、さらに楽しめそう！ そして、恒例の大晦日カウントダウンイベントには、モノマネの「ホリ」にガールズポップバンドの「中ノ森BAND」が登場！ 「江戸むらさき」の軽妙洒脱な司会で盛り上げます。

2006年も東京ジョイポリスをよろしくお願い致します。

PRESENT!

セガ様より、東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様分プレゼント！ 詳しい応募方法は、62～63ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event
大晦日はナンジャタウンでオールナイト！

http://www.teamnamja.com/

2005年もいよいよクライマックス！ 今年も大晦日は、恒例のナンジャ・カウントダウンパーティを開催するんじゃ！（2005年12月31日21時～2006年1月1日3時まで）

ステージショーで盛り上がる中、新年カウントダウンコールで新年を迎えたら、午前0時にはシャンパンや日本酒など振舞い酒を大放出！

2005年の人気デザートが楽しめる「デザート・オブ・ザ・イヤー2005」、テーマフードに関する知識を競うナンジャ・フード王決定戦「食KING」など、皆を決して飽きさせぬ趣向を凝らして待っておるのじゃ！ 年越しはナンジャタウンで決まりじゃぞ！

2006年で、ナンジャタウンは満10歳になるんじゃ！ これからもよろしく頼むぞよ。

PRESENT!

ナムコ・ナンジャタウン様より、同店のパスポートを5組10名様分プレゼント！ 詳しい応募方法は、62～63ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ARCADIA DATA BASE アルカディア データベース

2005年10月1日～11月30日集計分

ビデオゲームランキング

19位 NEOGEO BATTLE COLISEUM

今月は『ネオジオバトルコロシアム』に注目。実は、同ゲームは初のランクイン。発売当初にランクに入ることは無かったが、ここに来て初登場。先々月に「闘劇'06」の種目に決定したことによる効果と思われる。

メーカー	SNKプレイモア／セガ
ポイント	47.6

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	207.7
2	鉄拳5 Version. 5.1 〈ナムコ〉	183.9
3	GUILTY GEAR XX SLASH 〈アークシステムワークス セガ〉	158.7
4	THE KING OF FIGHTERS XI〈SNKプレイモア／セガ〉	137.6
5	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア セガ〉	129.6
6	Virtua Fighter4 Final Tuned 〈セガ〉	117.7
7	Virtua Striker 4 〈セガ〉	116.4
8	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE 〈カプコン〉	97.9
9	旋光の輪舞〈グレフ／セガ〉	92.6
10	METAL SLUG 4 〈SNKプレイモア〉	89.9
11	お手並み拝見FINAL 〈タイトー〉	71.4
12	上海 万里の長城〈テクモ／サンソフト・サクセス〉	66.1
13	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX 〈発売元・バンプレスト 開発 販売元・カプコン〉	58.2
14	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈コナミ〉	56.9
15	雷電Ⅲ〈モス／タイトー〉	52.9
16	サムライスピリッツ 天下一剣客伝〈SNKプレイモア／セガ〉	51.6
17	THE KING OF FIGHTERS 2003 〈SNKプレイモア〉	50.3
18	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス／セガ〉	48.9
19	NEOGEO BATTLE COLISEUM 〈SNKプレイモア セカ〉	47.6
20	対戦ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ彩京〉	46.3

ビデオゲームランキング(コックピット・アップライト)

6位 DrumManiaV2

6位に登場した『DrumManiaV2』は、ドラムマニアシリーズの最新作。新オプションの追加や、ギタドチャンコなどe-AMUSEMENTを使用した新要素も充実。『GuitarFreaksV2』と共に長期稼働してくれるだろう。

メーカー	コナミ
ポイント	126.9

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.11)〈セガ〉	183.5
2	麻雀格闘倶楽部4 〈コナミ〉	152.9
3	pop'n music 13 カーニバル〈コナミ〉	134.6
4	beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY 〈コナミ〉	131.5
5	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005 〈セガ〉	128.4
6	DrumManiaV2 〈コナミ〉	126.9
7	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2 〈セガ〉	122.3
8	Quest of D 〈セガ〉	119.3
9	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2 〈コナミ〉	99.4
10	BATTLE GEAR 4 〈タイトー〉	84.1
11	GuitarFreaksV2 〈コナミ〉	76.5
12	THE IDOLM@STER 〈ナムコ〉	73.4
13	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 〈セガ〉	71.9
14	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅱ〈コナミ〉	70.3
15	太鼓の達人7 〈ナムコ〉	68.8
16	アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦〈セガ〉	67.3
17	TIME CRISIS 3 〈ナムコ〉	61.2
18	スリルドライブ3 〈コナミ〉	53.5
19	Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦〈ナムコ〉	48.9
20	THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ〈セガ〉	45.9

集計協力店舗					
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎ 03-3971-9601	ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F	☎ 0584-82-6196
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎ 03-3496-5856	ゲームBOX Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F	☎ 052-452-0920
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288	KO-HATSU(コーハツ)	大阪府大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎ 06-6352-3007
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477	ジョイテックスクエア中川店	愛知県名古屋市中川区水里5-530	☎ 052-303-4455
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884	セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎ 054-252-3591
アババ天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677	セガワールド高山	岐阜県高山市上岡本町7-7	☎ 0577-35-5077
アミューズメントスタジアム豊中	大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	☎ 06-6857-5700	天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎ 092-724-5971
イミグランデ相模原店	神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1	☎ 042-753-8881	ハイテク セガ 柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井デパート内B1F	☎ 047-163-9844
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビルB1～4F	☎ 03-5330-8595	ハイテク セガ 豊田	愛知県豊田市深田町1-65-1	☎ 0565-26-6777
クラブ セガ 札幌	北海道札幌市中央区南5条西4丁目7 南興ビル内	☎ 011-512-1868	ハイテク セガ 盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	☎ 019-623-2562
ゲームスタジオ キューブ	東京都板橋区赤塚2-2-18	☎ 03-3554-2261	ゲームスポットハロウイン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ 0853-23-0731
ゲームハウス ビットイン	愛知県名古屋市北区金城3-5-6	☎ 052-916-1722	ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17	☎ 06-6632-0170	ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

アルカディア読者の風邪対策事情

今月の月替わりランキングは、読者の風邪対策事情だ。インフルエンザなどの流行がささやかれる中、果たしてどのような風邪の予防・対策を行なっているのだろうか。

まず風邪の予防法。第1位はうがいと手洗い。まさにコレに尽きると思うが、うかつに忘れがちなのが外食のとき。こうした状況でもできる限り、うがいや手洗いは心がけたい。

また風邪の治療法だが、よく寝るとの回答が第1位。確かに静養は大事だが、同時に2位や3位の滋養を付けるというのも複合技で行なうと効果的だ。

さて気になるのが、風邪を引いた時に、どのくらいの症状だとゲーセン行きを断念するか。第1位として37℃～38℃の熱と答えた人が多い。続いて39℃以上の熱で断念するという回答も合わせ過半数に達する。平熱にもよるだろうが、熱っぽさがあることで断念する傾向が顕著。

無理をせず、日頃のうがい・手洗いなどを実践し、この冬を健康で乗り切ってもらいたいものだね。

アルカディア読者の風邪対策事情

■アルカディア読者の風邪予防法

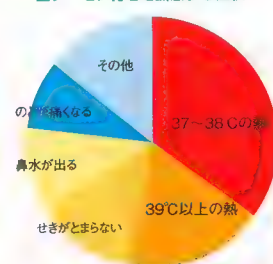
順位	風邪対策
1	うがい・手を洗う
2	暖かくする(厚着・就寝時など)
3	早寝早起き
4	栄養をとる(食事・栄養ドリンクなど)
5	マスクをする／身体を鍛える
珍回答	
	カルビーのピザポテトを食べる
	ゲーセンに行く
	気合いを入れる

■アルカディア読者の風邪治療法

順位	風治療法
1	よく寝る
2	薬を飲む(漢方薬含む)
3	栄養をとる(食事・栄養ドリンクなど)
4	暖かくする(厚着・就寝時など)
5	病院に行く
珍回答	
	ゲーセンに行って音ゲーで汗をかく
	楽しいことをする
	気合いで治す

■ゲーセン行きを断念する症状

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

今月のレンジャー

『北斗の拳』の次回作は"修羅の国編"であることを早くも切に願っている下級修羅隊員。リニューアル初回は埼玉県熊谷市に突撃してきました。

ゲセマプ隊の紅一点。『鉄拳5DR』に新キャラとして登場した"リリ"の衣装がちょっと気になる、コスプレ大好きのゴスロリ系隊員。

五家宝もいいけど、冬は肉うどん！

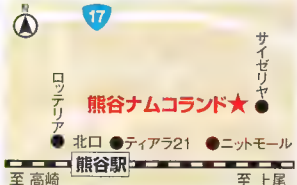
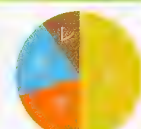
週末と祝日は『鉄拳5DR』と『SEED』が100円2プレイ！

熊谷ナムコランド

久保田「ビデオゲーム、カードゲーム、プライズ、メダル、シール機と、さまざまなジャンルのゲームがそろった大型店です」
岩下「どのジャンルにも人だかりができているな〜。活気に満ちていて、なんだか楽しくなってくるよ。闘劇参加店ということもあり、対戦が盛んなのもうれしいな！」

今回取材した店舗で『三国志大戦』を置いていたのはナムコランドのみ！

スタッフより

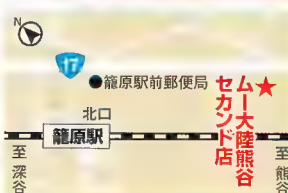
最新ゲームの入荷はもちろん、メンテナンスにも抜かり無し！　金＆土曜の夜は、対戦相手に困りませんよ！

ムー大陸 熊谷セカンド店

岩下「メダルがなんと1000円で170枚、2000円で350枚も借りられる、他店の追随を許さないうれしい設定！　こりゃあじっくり遊べそうだなあ」
久保田「メインはメダルゲームですが、『ドラクロ』と『QMAⅡ』にもかなり力を入れていますね。大会も定期的に開催されていますわ」
岩下「最寄り駅はJR籠原駅だが、少し距離があるので、車でのアクセスがオススメ。駐車場も完備されているぞ」

メダルゲーム『ファンタジックフィーバー2』が大人気

スタッフより

年末年始は、多数の新作ゲームを入荷予定！　イベントも開催しておりますので、熊谷へお立ち寄りの際は、ご家族やお友達を誘ってぜひご来店ください！

『ドラクロ』は、なんと6ステーション設置！

ゆったりとした『QMAⅡ』&『MJ3』スペース。落ち着いてプレイできるぞ

ビデオゲームの品ぞろえは熊谷一！

ゲームセンターリンリン

岩下「ビデオゲームオンリーという、古きよきゲーセンだ。なんと"インベーダーハウス"の時代から脈々と続く、由緒正しい(？)お店とのことだぞ」
久保田「開店当時にまだ私は生まれていなかったなんてスゴイですわね〜。対戦格闘ゲームとシューティングを中心に、アクション、クイズなど、新旧さまざまなビデオゲームを楽しめますわ」
岩下「1ゲーム50円設定なので、キッズや学生も大助かりさね」

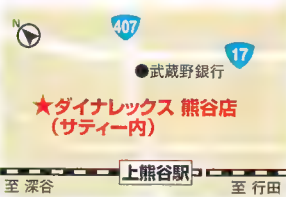
スタッフより

アットホームな、どなたでも楽しめるゲーセンを目指しております。他店ではあまり見られないレトロゲームなど、さまざまな"ネタ"をご用意していますよ！

買い物帰りに立ち寄りたい！

ダイナレックス 熊谷店

久保田「秩父鉄道上熊谷駅から徒歩5分ほどの場所にある、サティ内3Fのお店です」
岩下「『ムシキング』や、データカードダス『ナルト』となど、キッズゲームや気軽に遊べるメダルゲームがたくさん！　ファミリー層で賑わっているなあ。店員さんのマイクパフォーマンスも必聴！」

常に大賑わいの『ムシキング』コーナー。ファミリー層の賑わいの場だ

スタッフより

『ムシキング』など、キッズ向けカードゲームの品ぞろえには自信アリ！　カワイイ景品もたくさんご用意しています！

今回の取材は、音ゲーに力を入れているゲーセンが多かったのが印象的でした。中でもゴールデンランドはスピーカーの増設にとどまらず、音量調節機能の追加や筐体内の配線にまで手を加えておりビックリ。いや〜、いいものを見せてもらいました。また、熊谷へは、新宿や渋谷からなら1時間半足らずでアクセス可能。上野や大宮などでJR高崎線に乗り換えれば、一本でたどり着けますよ〜。

ファミリーからマニアまで遊べる！

セガ ワールド 籠原

埼玉県熊谷市美土里町1-169
048-523-5242
11:00～24:00
http://location.sega.jp/...sw_kagohara.html

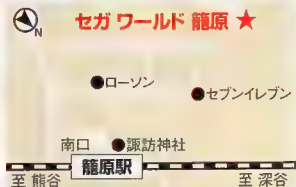
久保田「JR 籠原駅から徒歩 10 分にある大型店ですわ。1F がプライズ、ビデオゲーム、カードゲーム、『ムシキング』。2F がメダルゲームという構成です」
岩下「オレ的には『スパイクアウト』や『Z ガンダム』といった、多人数で遊べるビデオゲームが多くてうれしいさね」
久保田「私はメダルゲームでまったり遊んでいます。毎月 23 日の"セガの日"には、さまざまなサービスを実施しているとのことなので、要チェックですわ！」

国道17号から、自衛隊基地方面へ進んだ場所にある

各種プライズマシンには、景品やお菓子がギッシリだ！

スタッフより

週末は『恐竜キング』や『ムシキング』などの対戦が盛り上がっています。話題の新作ゲーム『北斗の拳』の対戦も熱い！　ぜひ一度ご来店くださいませ!!

ファミリー層で賑わうムシキングコーナー「ラブ&ベリー」も大人気！

音ゲーファンなら一度はおいで！

ゴールデンランド

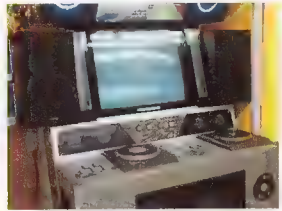
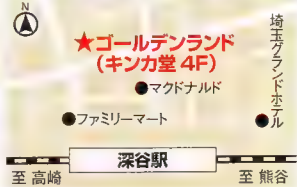
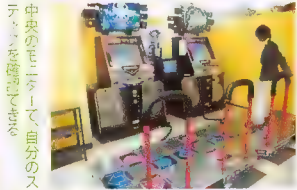
埼玉県深谷市西島町1-8-1 キンカ堂深谷店4F

久保田「デパート内のゲーセンというと"ファミリー向け"というイメージがありますが、ここは毛色が違いますわね」
岩下「筐体を 2 台つなげた特製 16 パネル版『DDR』や、サブスピーカーやボリューム調整機能を付属した『ビーマニ』など、こだわりのカスタム筐体は一見の価値アリ！　店員さんの音ゲーに対する愛情が、伝わってくるさね」
久保田「筐体内の配線も改造し、ハイクオリティなサウンドが楽しめますわ」

デパート内のゲームコーナーだが、中はマニアック！

中央のモニターで、自分のステップを確認できる

スタッフより

シール機やプライズマシンも充実していますが、音ゲーの音響設備には自信アリ！　他店では味わえない高音質なサウンドを、ぜひ体験してください!!

ビーマニの筐体下には、各種カスタマイズに対応したボタンが増設されている

『MJ3』と対戦格闘ゲームをやるなら！

アミューズメント F-1

埼玉県深谷市西島町3-9-1 ビッグロフト 1F
048-571-7799
10:00～24:00
無し

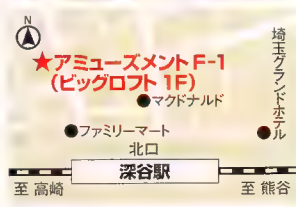
岩下「『MJ3』は常に満席！　連日連夜に渡ってデジタル雀士たちが、熱戦を繰り広げているぞ!!」
久保田「『ポップン』も盛り上がっています。大会も企画中とのことなので、腕に自信のある方は要チェックですわ♪」
岩下「1 日や 11 日といった毎月"1"の付く日は"F-1の日"となっており、全パチスロゲーム機の設定が 6 に！　朝から並んで、お気に入りのマシンを占領しちゃいたくなるかも？」

店内に入ってすぐ左には、プライズマシンがズラリ

対戦台には深谷の格闘ゲーマーたちが集う

スタッフより

人気ゲームである『GGXX SLASH』『鉄拳 5DR』『MJ3』などが好評稼動中！　新作も続々入荷していますので、深谷にお越しの際はぜひお立ち寄りください！

清潔でオシャレな雰囲気が漂う、パチスロスペース。まったり遊べるぞ

国道140号線のオアシスといえばココ！

新大陸 熊谷店

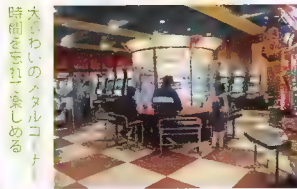
久保田「店内がとても綺麗で、居心地がいいですわね～♪」
岩下「2005 年 11 月に新装オープンしたばかりのお店だからな。最新のメダルゲームやパチスロマシン、ビデオゲームが盛りだくさんだ。熊谷で『ベースボールヒーローズ』を設置している、数少ないお店の一つさね」
久保田「年始のイベントとして豪華賞品が当たる大抽選会を開催するとのことなので、またまた要チェックですわ！」

国道140号線沿いに店を構える、大陸的な外観!

大賑わいのメダルコーナー。時間を忘れて楽しめる

スタッフより

お子様からご年配のお客様までお楽しみいただけるゲームをそろえております。メダルゲームで10万枚のメダル獲得を目指しましょう！

平日・休日を問わず、閉店時間ギリギリまで人が絶えないほどの人気を誇る

取材日は、とても冷え込む日ばかりでした。その上、今回の取材はお店とお店の距離がかなり離れていたため、移動が大変(泣)。厚い肉のカーテンに守られた先輩が、このときばかりはちょっと羨ましく見えてしまったのはナイショです。これから遠征を予定なさっている方は、暖かい格好の用意と車での移動をオススメしますわ。やはり今回の取材も、女性客が入りやすいお店が多くて安心でした。

リニューアル記念拡大版

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

あ

え

い う

お

か

き

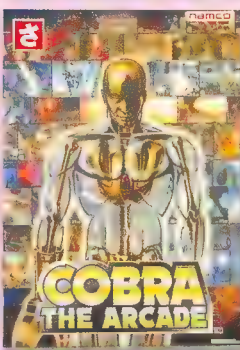
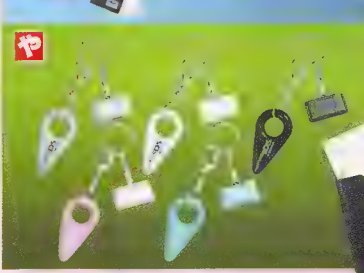
く

け

こ

さ

し

す せ

あ PlayStation 2／編集部提供／**1名様**　**い『DrumManiaV』グッズセット**（練習用パッド、キャップ、CDケース）／コナミ様ご提供　**う『GutarFreaksV』グッズセット**（キャップ、CDケース、ピック型ペンダント）／コナミ様ご提供／**1名様**　**え『beatmaniaIIDX 7th style』特製ペアリング**／コナミ様ご提供／**2名様**　**お『MARIOKART ARCADE GP』ポスター**／ナムコ様ご提供／**2名様**　**か『UNDER DEFEAT』ポスター**／グレフ様ご提供／**10名様**　**き『THE KING OF FIGHTERS XI』ポスター**／SNKプレイモア様ご提供／**5名様**　**く PS2専用ソフト『beatmaniaIIDX 10th style』**／コナミ様ご提供／**3名様**　**け 新世紀エヴァンゲリオン EXフィギュア THE RED EYES**／セガ様ご提供／**2名様**　**こ『旋光の輪舞』ポスター**／グレフ様ご提供／**10名様**　**さ『COBRA THE ARCADE』ポスター2枚セット**／ナムコ様ご提供／**2名様**　**し『BATTLE GEAR4』店頭ポスター（今村 陽一 Ver.）**／タイトー様ご提供／**5名様**　**す『鉄拳5』タペストリー**／ナムコ様ご提供／**1名様**　**せ アルカディア特製図書カード**／編集部提供／**10名様**　**そ Nintendo DS**／編集部提供／**3名様**　**た『クイズ マジックアカデミー』特製カードフォルダ**／コナミ様ご提供／**3名様**　※カードは付属しません　**ち 機動戦士ガンダムSEED DESTINY デスティニーヒロインDXフィギュア2**／バンプレスト様ご提供／**3名様**　**つ リングにかけろ1 SJグローブ**／セガ様ご提供／**5名様**　**て ナムコ・ナンジャタウン ナンジャ VIPパスポート**／ナムコ様ご提供／**5組10名様**　**と ジョイポリス特別ご招待パスポート券**／セガ様ご提供／**5組10名様**　**な PS2専用ソフト『スペクトラルフォース クロニクル』通常版**／アイディアファクトリー様ご提供／**3名様**　**に PS2専用ソフト『オレたちゲーセン族 Vol3.』**／ハムスター様ご提供／**2名様**　**ぬ PSP専用ソフト『STREET FIGHTER ZERO3 ↑↑（ダブルアッパー）』**／カプコン様ご提供／**3名様**　**ね『pop'n music12 いろは』特製湯のみ**／コナミ様ご提供／**5名様**　**の DC専用ソフト『どきどきアイドル スターシーカー Remix』**／グレフ様ご提

供／**3名様**　の **『どきどきアイドル スターシーカー Remix』クリアファイル**／グレフ様ご提供／**20名様**　ひ **『翼神 GIGAWING GENERATIONS』オリジナルカード**／タクミコーポレーション様ご提供／**3名様**　ふ **PS2専用ソフト『ネオジオ バトルコロシアム』と販売促進用ポスターのセット**／SNKプレイモア様ご提供／**2名様**　へ **名探偵ホームズ ぬいぐるみ**／オムロン エンタテインメント様ご提供／**1名様**　ほ **パチスロ北斗の拳 リールクッション**／セガ様ご提供／**2名様**　ま **PS2『ブレイジング ソウルズ』特製マウスパッド**／アイディアファクトリー様ご提供／**5名様**　み **『アイドルマスター』765プロダクション プロデューサーセット Vol.1**／ナムコ様ご提供／**2名様**　む **ケロロ軍曹 ボールペン**／バンプレスト様ご提供／**2名様**　め **DC専用ソフト『BORDER DOWN』**／グレフ様ご提供／**3名様**　も **彩色済み完成フィギュア「アテナ」イベント限定カラー（白水着Ver.）**／和風堂玩具店提供／**1名様**　や **Nintendo DSタッチペンホルダー付キーホルダー**／バンプレスト様ご提供／**3名様**　ゆ **ガンダムクロニクル オフィシャルバインダー**／バンダイ様ご提供／**3名様**　よ **NESYS特製本革カードケース**／タイトー様ご提供／**5名様**　ら **『アヴァロンの鍵』特大ポスター**／セガ様ご提供／**5名様**　※任意のカードの絵柄を特大ポスターにしてプレゼントいたします。このプレゼントをご希望される方は、プレゼント番号と一緒に、ご希望のカード名を併記してください

応募締切
2006年 1月30日(月) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバー（あ～ら）を明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

歪め、響け！　超攻撃的なIIDXシリーズ最新作、今ここに!!

『IIDX HAPPYSKY』の興奮が冷めやらぬまま、新たなIIDXが登場！　その名も『beatmania IIDX 13 DistorteD』。今回はロケテ情報をメインに大紹介!!

Text：ハメコ。

ビートマニアIIDX13 DistorteD
■メーカー：コナミ
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発売日：2006春予定
■使用基板：ー

新 オプションシステム追加!!

『DistorteD』となり、快適なプレイを助ける新オプション、新システムが追加されたぞ。特に、曲中のHiSpeed変更やSudden+の強制OFFを使いこなせば、苦手曲が減るかも!?

●HiSpeed4.5、5.0が追加!!

今までの上限だったHiSpeed4.0よりもさらに速い4.5、5.0が追加となった。主にbpm100付近の楽曲に4.5や5.0を使うことになるだろう。また、スコア重視のプレイヤーは、bpm150程度の曲にHiSpeed5.0を使う日が来るかも？

●2PFLIP、DPFLIPが追加!!

カップル譜面、DP譜面の左右を入れ替えてしまうというオプション。例えば左手側のみが圧倒的に難しいDP HYPER「革命」にこれを適用することで、難しい部分を右手でたたけるようになる。これでクリアも簡単になるという寸法だ。

●ゲームプレイ中にオプションを変更できる

HiSpeedが変更可能に!!

楽曲プレイ中にスタートボタンを押しながら黒鍵盤を押すと、HiSpeedが0.5ずつ上昇、逆に白鍵盤で0.5ずつ減少するようになった。そのため、曲の途中でbpmが変化する楽曲にも対応しやすくなったのだ。

Hidden+、Sudden+の操作が追加!!

楽曲プレイ中にスタートボタンを2回押すと、高さを維持した状態でHidden+、Sudden+ の on/off を変更できる。例えば「A」の前半でSudden+を下げておき、早くなったら消すなどの使い方が考えられる。

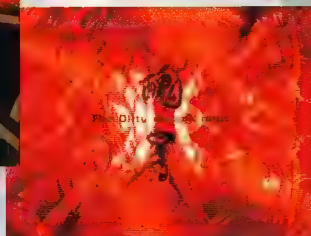
ハメコ。ロケテに行く、の巻

AM PIA川崎ダイス店で行なわれたロケテストに、不肖ハメコ。が行って参りました。平日にもかかわらずかなりの盛り上がっていて、あまりプレイできなかったのですが（笑）。そういえば、新システムのHiSpeed変更を使った遊びが少し流行してました。やり方は荷物でスタートボタンを押さえながら楽曲をプレイするだけ。すると、たたいた鍵盤に対応してHiSpeedが変化しまくるマゾプレイに早変わり（笑）。

The Dirty of Loudness
Tatsh Assault X

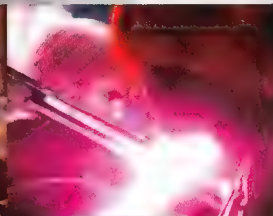
ロケーションテストで『IIDX DistorteD』の最強のボス曲として君臨していた「The Dirty of Loundness」。これまでになかった凶悪な譜面が目白押しの曲だ。

From Artist

「殺戮」と「光」の表裏一体さを表現した、超攻撃的曲。GENOCIDEから始まったキラー譜面もアサルト譜面へと進化し、さらに凶譜面となっています。この曲を漢字で表すと……「醜響」。

Bloody Tears (II DX EDITION)
DJ YOSHITAKA

『IIDX』シリーズはおろか、『beatmania』時代から移植を熱望されていたコナミの誇る名曲「Bloody Tears」が、満を持して『IIDX DistorteD』に登場!! 人気爆発間違い無し!!

From Artist

コナミ伝説の名曲「Bloody Tears」(『悪魔城ドラキュラ』シリーズより)。多くの方がこの曲に心を打たれたのではないでしょうか。もちろん僕もその一人なので、今回Remixできてとても光栄に思っています。いろんなアレンジが世に飛び交っている曲なのですが「IIDXに最も特化した形」を念頭において制作しました……てか語ることが多すぎてとても100文字じゃ語れませんっ！ ムービーは『悪魔城ドラキュラ 闇の呪印』で使用されている映像を使わせていただきました。悪魔城ドラキュラ公式ホームページでいくつかダウンロードできるので、気になる方はチェックしてみてください。

ロケーションテスト版タイトルリスト

ジャンル	タイトル	アーティスト	BPM
HARD RENAISSANCE	Bloody Tears(IIDX EDITION)	DJ YOSHITAKA	170
LATIN HORNS GROOVE	bluemoon	小野秀幸	140
ELECTRONICA	Enjoy your life	Mr.T plus H	160
80's TECHNO	EURO-ROMANCE	K-MASERA	161
FUTURELIST TYPE	iFUTURELIST	AKIRA YAMAOKA	150
BRAZILIAN HOUSE	INFERNO	Caldeira feat.星野奏子	135
SYMPHONIC EURO	Leaving…	SEIYA MURAI meets "eimy"	145
NEW ACOUSTIC	Melody Life	Noria	172
ELECTRONICA	MINT	SLAKE	150
2 STEP	Power of Love	kors k feat.PSY	135
BUCHIAGE TRANCE	So Fabulous !!	HHH (Ryu☆ & Dai)	149
HAPPY POP	Sun Field	mh sequence	152
SADISTIC HARDCORE	The Dirty of Loudness	Tatsh Assault X	165
CORE POP	This is Love	D-crew feat.MAKOTO	175
ELECTRO LOUNGE	Ubiquitous Fantastic Ride	ELEKTEL	172
LOVERS EUROBEAT	Why did you go away	jun with TAHIRIH	160
CUTE POP'S	wish	DJ Yoshitaka feat.杉村ことみ	115
DRUM'N'ROCK	罠	good-cool	180

たたいて楽しいトイズマーチに新作が登場だよ！

Toy's March 2 トイズマーチ2

©2005 KONAMI

たたくことの楽しさを追求した『トイズマーチ』が、新曲・新要素盛りだくさんでパワーアップ！　オモチャのマーチをみんなで楽しもう！

トイズマーチ2
■メーカー：コナミ
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：ドラム＋シンバル
■発売日：12月（稼働中）
■使用基板：ー

トイズマーチってどんなゲーム？

『トイズマーチ』は従来のBEMANIシリーズの流れを汲み、その原点である「たたく」ことの楽しさを徹底的に追求したゲームだ。上から落ちてくる「おんぷ玉」のタイミングに合わせてドラムとシンバルをたたけば、そう快感のある演奏を奏でられるんだ。

玉の種類

	この「おんぷ玉」が落ちてきたら、スティックでドラムをたたこう。
	こちらは「シンバル玉」。これがきたらシンバルをたたこう。
	この長いのは「れんだ玉」だ。ドラムをひたすら連打しよう。
	これが新登場の「シンバルれんだ玉」。シンバルをひたすら連打しよう。

かわいいキャラクターたちがコミカルに動いてプレイを盛り上げてくれるよ。

協力プレイでは、ノルマ達成を目指すほかに「なかよし度」というものがあるんだ。

上手にプレイして高得点を出せば、ランキングに入賞できるよ。頑張ってランキング1位を狙おう！

筐体上部に設置されているフラッグとラッパは可動式になっているのだ!!

プレイ方法のおさらいをしておけば、見付けたときにすぐ遊べるよ！

1 まずはモードを選ぼう

スタートしたら、まずはモード選択画面。モードは「1人であそぶ」、「2人で対戦」、「2人で協力」の3種類。2人で遊ぶ場合は、「対戦」と「協力」という2種類のモードがあるので、どちらかを選ぼう。

2 プレイする楽曲を選ぼう

曲セレクト画面では、筐体の「えらぶ」ボタンで楽曲を選んで「けってい」ボタンを押そう。「けってい」ボタンを押す前に、ドラムをたたくと難易度を「かんたん」「むずかしい」の2種類で切り替えることができるんだ！

ココが変わったよ!『トイズマーチ2』♪

1人プレイはもちろん、2人プレイもパワーアップ!

いろいろな面でパワーアップしている『トイズマーチ2』だけど、一番のポイントとなるのがココ。1人プレイと2人プレイ(対戦、協力)によって違った楽しさが味わえるから、ここで紹介しちゃおう。

1人プレイ

「対戦モード」の強化で、プレイヤーの腕前に合ったレベルの、過去にプレイしたプレイヤーのデータが相手になるぞ。これで常に緊張感のあるプレイが楽しめるのだ。

2人プレイ

対戦の場合、プレイ中の「連打対決」ではキャラのカットインが入り、白熱した対戦ができるぞ。

協力プレイでは、2人の息が合っていると、どんどん「なかよし度」がアップする。最終成績画面では、2人の「なかよし度判定」もあるよ。

話題の映画『電車男 A True Love Story』の主題歌「ラヴ・パレード」。見た人なら、映画を思い出しちゃうんじゃないかな?

ドラマ『ごくせん』の主題歌だった「NO MORE CRY」。このほかにも、新曲盛りだくさんで、キミのプレイを待ってるよ!

追加楽曲は、みんなが知っている曲がもりだくさん!

新たに追加された楽曲は、大塚愛さんや氣志團といった有名アーティストの楽曲や、バラエティ番組『あいのり』、映画『電車男 A True Love Story』の主題歌などを収録。また『ドラゴンボールZ』や『魔法戦隊マジレンジャー』といった、小さな子供に人気の楽曲も。そしてそして、BEMANIシリーズやコナミの名作ゲームからも楽曲をチョイス。その数何と合計60曲以上にも及ぶ大ボリュームになっているので遊び応え十分!

かわいいキャラクターがたくさん登場するよ!

ゲーム中あらゆるところに登場してプレイを盛り上げてくれるかわいいキャラたちが、今まで以上に派手に動き回るようになったぞ。上手にプレイすると、どんどん増えてパレードがにぎやかに!

上手に楽曲を演奏して、たくさんのキャラをお供にしてしまおう!

ほかにも新要素が多数追加!

みんなで楽しんでね♪

3 それじゃあパレード開始!

曲がスタートしたら、上から落ちてくる「おんぷ玉」に合わせて、シンバル、ドラムをタイミングよくたたこう。協力モードではノルマがあるので、ノルマ達成を目指して上手にたたいていこう。

4 プレイ終了後に成績をチェック♪

1曲終了するごとに、「1人であそぶ」と「2人で対戦」の場合は曲に対する成績や勝敗が、「2人で協力」の場合はノルマ達成度が分かる。プレイ後の総合成績画面では、対戦の場合は勝敗が、協力の場合は「なかよし度」が分かるぞ。

待望のキャラ情報を一挙公開!!

式神の城III

SHIKIGAMI NO SHIRO EPISODE-3

式神の城III
■メーカー：アルファ・システム／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2006年2月予定
■使用基板：TAITO Type X

正式なリリース時期も発表されて、徐々に盛り上がってきた『式神の城III』。今回は新たに公開された参戦キャラの情報に加えて、最新版のロケテストレポートまでお伝えしていくぞ！

Text：伊勢猫

異国の地に再び舞い降りた漆黒の闇 今一度、希望の光が悪しき夢に挑む!

好評を博した前作の発売から約3年、コミックス版などのメディアミックス展開により、今なおお広がりを見せる『式神の城』ワールド。そのシリーズ最新作となる『式神の城III』が、万を持してアーケード業界に凱旋!

異国の地・アルカランドへと戦いの舞台を移す本作では、総勢9組のプレイヤーキャラたちが事件の解決に挑む。続報となる今号の記事では、既に公開済みの主人公コンビに引き続く形で、参戦予定のキャラをストーリーとともに紹介していこう。

物語のキーパーソンである光太郎と、小夜は、コンビを組んで参戦。

キャラ同士の掛け合いが面白い二人同時プレイは、フルボイスで展開！

11月ロケテストVer. プレイインプレッション

11月中旬～下旬にかけて、全国の主要都市で行なわれた『式神の城III』ロケテスト。全キャラを使用可能な最新バージョンでは、ステージ4-2までを実際にプレイすることができた。

気になるゲームシステム面では、新たなシステムとして「ハイテンションMAX」が採用されたほか、ショット破壊時の出現コインの自動回収など、マイナーチェンジも目白押し。前作『式神の城II』に比べて、ステージ3以降が難しいとの感想も多かったようだが……、正式発売までのゲーム調整に期待したい。

シリーズ伝統の地形ステージでは、地形が見えにくくなる新ギミックを披露。移動ルートをしっかり考えないと、クリアは難しい!?

パターン作成がより奥深く! 新システム「ハイテンションMAX」

ボムゲージを消費して発動可能。発動直後は一定時間の無敵があり、画面左上のゲージが無くなるまで、常に×8状態が維持される。

敵機や敵弾へ自機を接近させることで、スコアなどに倍率が掛かる「T・B・Sシステム」。その補助的な新規システムとして、最高倍率(×8)を一定時間維持できる「ハイテンションMAX」が導入された。

このシステムにより、前作までの「ボム＝時間短縮」という考え方だけではない、新たなパターン構築が必要に。効果時間は思ったより長いので、ステージ道中やボス戦など、使いどころは多いはずだ。

シリーズおなじみのレギュラー陣も参戦!

光太郎&小夜の主人公コンビとともに前作『式神の城Ⅱ』から継続参戦となるのは、日向 玄乃丈、ふみこ・O・V、ロジャー・サスケといった、おなじみのレギュラーメンバーたち。前作における準主役ともいえたニーギ・ゴージャスブルー、最強キャラだった金 大正の二人は、物語の表舞台から去ったことで勇退。その性能は、新規キャラが一部を引き継ぐ形になっている。

ふみこの弐式は、式神攻撃がロックオン形式のホーミングレーザーに変更。壱式は従来通りのサテライトレーザー攻撃だ。

ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン

いい男にはチャンスをやるわ
もっと典雅におなりなさい

Fumiko Odette Vanstein

ご存知、華麗なるあらゆる意味での魔女。シリーズ最大の悪役よりもさらに悪役という、いわく付きの人物。一番の趣味は他人の男を奪うこと、二番目は蹂躙である。今回の事件では、里帰りと蜜月旅行をかねてアルカランドへとやってくる。彼女にとってアルカランドは、何回目かの少女時代を過ごした思い出の土地。どこか懐かしそうにあたりを見回しては、ちょっとメランコリックなようである。

式神攻撃のバリエーションはそのままに、攻撃力が見直された玄乃丈。過去のシリーズで最弱と呼ばれ続けた汚名を返上できるか?

日向 玄乃丈

俺までギャグになっても仕方がない
それでは捜査をはじめますか

Gennojo Hyuga

日本に住まう月神族で、狼(=大神)の霊能力を持つ探偵。政府からの依頼に最初は難色を示すが、最後にはお金の力に負けて初の海外旅行とあいなった。何のプライドなのか、旅行慣れしているところを見せたいと、ガイドブックを見たり、会話を勉強してみたりと、なかなかに可愛らしい自称青年のおじさんである。今回も、性別は違えど金のパートナーとして事件解決へ乗り出すことに。素直ではない誇り高き男であり、最後の最後には最も難儀なことを自ら進んでやる人物である。

厄介な性格に磨きがかかったロジャーだが、攻撃バリエーションは変化無し。その式神は、コミックス版にも登場した歌の月想だ。

ロジャー・サスケ

我が手裏剣は友のために!
一心不乱の友情のために!

Roger Sasuke

玖珂 光太郎の親友であり、とんでもない日本かぶれのアメリカ人忍者。この時点で日本の国際貢献や霊能力どころか、捜査にすら関係無い気もするが……、本人はこの旅行を楽しみにしており、自腹を切って参加。旅のしおりを作って配ったのは彼であった。ある意味、ふみこに並んで最も不純な動機の参加者といえる。ただ、忍術と術式は本物から学んだ本格派で、忍者刀も本物。ゆえに、捜査関係では本職の日向と互角以上なお役立ち度を見せる。その式神は美しくも可愛らしい波動の魔、歌の月想。いつもはロジャーのために歌い、琴弓という武楽器へ変形できる。

未知なる異能の力を秘めた新たなる使役者たち

本作より戦いの舞台へ上がる新たなプレイヤーキャラは、準主役的な存在であるエミリオ・スタンベルクをはじめとした五人（＋2匹）。韓国籍の金 美姫（キム・ミーヒ）は、従兄に当たる金 大正のキャラ性能を引き継いでいる。伊勢 薙乃と霧島 零香の二人は、それぞれニーギの式神攻撃と通常攻撃を引き継いでおり、式神攻撃を引き継いだ薙乃の方は、特にニーギと近い感覚でプレイできる。

配置した式神との間にレーザーを展開する、エミリオの式神攻撃。通常攻撃は四連装のホーミングショットとなっている。

エミリオ・スタンベルク

……僕は、僕は貴族だ
僕は、死ぬまで義務を果たす

Emirio Stanbelk

黒髪に吊りベルトをした、容姿端麗な10歳の少年。アルカランドの有力貴族であり、異国からの介入を嫌悪。「我が国には、我が国伝統の力があります」と言い残して、一人で捜査を開始した威勢のいい少年である。マジャールメランコリックな憂えた表情で、「食らうもの」という、さまざまな姿に変形する悪魔（＝式神、キリスト教国ではそう呼ぶ）を使う。頑固ながら人はいいものの、プライドが高く権威にこだわり過ぎるため、どこか庶民を見下しているところがある。

金 美姫（キム・ミーヒ）

茶番に付き合わされるのは結構だ
さっさと終わらせてもらう

Kim Mihee

親戚を頼って訪れた日本で、親戚の友人を名乗る少年ダンディな探偵に呼び止められ、なぜかそのままアルカランドへ行くことに。飛行機の中で「何で私が……」と頭を抱える。韓国ソウル出身の闘う女医さん。触れると絶対死ぬといわれる、小刻みに震える左手を持つ。メスなどの医療道具を持っているときに震え出すと、患者は決まって絶叫。腕はなかなかいいにも関わらず、やぶ医者と呼ばれる不幸なお医者さんである。自由奔放で豪快な性格が災いして保守的な親とそりが合わず、留学して以来、長らく帰郷していない。

金 大正の性能を引き継ぐ美姫。式神攻撃は健在だが、通常攻撃はサイドショットが誘導しなくなり、若干パワーダウンか？

バトゥ・ハライ

壱式は自機正面、弐式は小夜のように自機周囲をカバーする近距離タイプの式神攻撃。通常攻撃は自機周囲を1回転させてから前方に撃ち出す貫通ショットで、ハイテンション時のみ連射可能。

Batu Harai

アルカランド貴族のエミリオ・スタンベルクに雇われた、無口な隻眼のエクソシスト。自在に伸びる十字槍を武器として用いる破戒僧であり、強い酒を好んで飲む。雇い主のエミリオが振りかざす国粋主義には飽き飽きしており、内心では任務を早く終わらせようと思っている。事件解決に駆けつけた異界の客人たちを悪魔と認識しており、本部に対して討伐令が出るように嘆願書を送っている。

俺は地獄の悪魔と手を組んだ
……天使の声など聴こえるものか

伊勢薙乃

一人プレイと二人同時プレイで、口調や雰囲気が大きく変わる薙乃。ニーギと同様に使い勝手が良く、シューティング初心者にもオススメ。

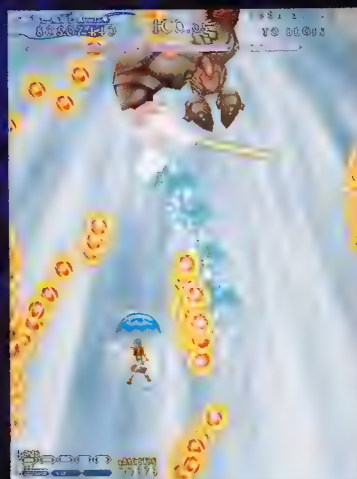
ニーギの通常攻撃を引き継いでおり、式神攻撃は壱式が自機正面、弐式が方向指定可能なショット攻撃。シリーズ未経験のプレイヤーにもなじみやすいキャラだ。

パパ、ママ早く行きましょ！ ナギ、ここ見るの飽きちゃった

Nagino Ise

玄乃丈や光太郎を「パパ」と呼び、ふみこや小夜のことを「ママ」と呼ぶ、核攻撃クラスの人物関係引っかき回しキャラクター。年齢は9歳で、学校に行っていない元気な小学生である。親切なタイトーの人にもらったバブルンのリュックを背負う言霊（ことだま）使いであり、自ら放った言葉を具現化させる不可思議な力を所有。守護神として、リュックの中にザ・ストライダー兎神を入れている。

式神攻撃はニーギより引き継いだバリア&反射弾。通常攻撃は5WAYショットで、ハイテンション時は中央が貫通弾になる（前作の小夜仕様）。

霧島零香

キャラ名と設定でピンときたプレイヤーは、かなりのアーケード通。実は、タイトーの名作LDゲーム『タイムギャル』の主人公が元ネタ（?）だったりする。かなりのおとぼけキャラだが、ボム使用時に画面を停止させるタイムストップ能力など、キャラ固有の性能を持っている。

Reika Kirishima

警視庁第0課0番目の警視正、人呼んでタイムギャルの女子高生（17歳）。緑色のサラサラロングヘアと、ハート形のバックル＆ヘソダシルック、そして脚は針金脚。時代錯誤なコスチュームと発言で、第一級時間犯罪人の名前を欲しいままにする人物である。実際、自称通りにタイムジャンプ能力は持っているのだが、周囲はなかなか信用してくれない。1888年～2145年を守備範囲にしており、いろいろなところ（背景とか）で出現しては騒ぎを起こす。

えへへ、道迷っちゃった…… てきとうに先へ進んでもいいかな？

発売直前!? 次号予告 キャラ&システム徹底解析

今回の続報にて、ようやく全プレイヤーキャラが判明した『式神の城III』だが、全国店舗での正式稼働は2006年2月を予定とのこと。

そこで次号は、全国稼働に先駆ける形で、キャラセレクトの指針となる機体性能を各キャラ、各式神タイプごとに徹底解説！ さらに、最新版のゲームシステム解説から、気になるオフィシャルスコアトライアルなどの関連情報までを網羅!?

ファン&プレイヤー必見の内容をお届けする予定なので、次号本誌の発売を期待してもらいたい。

ロケテスト後に、熱心なファンの方からさまざまな意見や要望をいただきました。ありがとうございます。そんな皆さんの声に応えるべく、休みを返上し、すったもんだを繰り返し、ようやくここまできました。後は、プレイヤーの皆さんに遊び倒してもらうだけです。

株式会社アルファ・システム『式神の城III』ディレクター NAOKI氏より

光太郎&小夜は、小夜の見た目が壱式と弐式で異なる。性能が違うだけに、どちらを使うか迷う?

待て！次号!!

熱い闘いに向けてやり込め!

いよいよ「闘劇'06」の予選が間近に迫ってきた! 今月は、実戦で役立つ各種システムネタと、タイムリリースキャラ二人の技解説&基礎攻略をお届けするぞ。寒い冬は『KOF XI』でホットに乗り切れ!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ XI
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発 売 日：2005年10月26日(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

※記事中のコマンド類は、特殊な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。記事中における技後の有利不利などは、すべて編集部調べによるものです。また、記事の中で一部に「スーパーキャンセル」→「SC」、「ドリームキャンセル」→「DC」、「吹っ飛ばし攻撃」→「E」、「クイックシフト」→「QS」という略称を使用している場合があります。

出現地点を攻めろ!
勝率アップ計画vol.1

控えのキャラが出現する際に見切りづらい攻撃を仕掛けて、少しでも多くダメージを与えよう!

Text：極限堂

控えキャラの出現地点を攻める!

相手のキャラを倒して控えキャラが出てくるときは、キャラが出現する着地点を狙って攻め込み、立て続けにダメージを奪うチャンスだ。この状況でダメージを奪っていけるようになると、勝率が大幅にアップするぞ。

まずは画面端以外に控えのキャラが登場するときの攻めを覚えよう。相手のキャラを倒すと次のキャラは、現在こちらのキャラから離れた場所から登場する。このとき、すぐにダッシュなどでその場所まで近付こうとすると、左右が入れ替わり、相手キャラが逆側の離れた位置に出現してしまう。控えのキャラの出現地点を完全に確定させてから近付くために、相手キャラを倒した後にワンテンポ待ってからダッシュすることがポイントだ。

ダッシュで近付いたら、次のキャラが出現するポイントめがけて大ジャンプ攻撃でめくり攻撃を狙うか、そのまま走り込んで地上攻撃で左右にガードを揺さぶろう。背後に回り込んで攻撃を出すときは、早く攻撃を出し過ぎると相手が居ない方向に攻撃を出してしまうので、相手が着地する直前に発生の早い攻撃を出そう。

相手のキャラを倒したら、控えのキャラが出現する地点めがけてダッシュする。

表と裏回りの二択から連続技を狙える。走る距離の調節は、慣れで覚えること。

画面端での出現地点攻め

相手のキャラを画面端で倒した場合は、より簡単に見切りにくい出現地点攻めができる。

まずは、控えのキャラの出現地点を画面端に確定させよう。厳密には完全に画面端というわけではなく、1キャラ分ほど前の場所に控えキャラは出現する。その画面端とのすき間に入り込むことで、左右にガード方向を揺さぶれるのだ。

やり方は簡単で、控えのキャラが出現する直前に歩いてこちらが画面端に行くか、そのまま相手を画面端にするかで左右の二択になる。これは画面中央でダッシュを使った二択よりも分かりにくく、左右を見極めて毎回確実にガードすることは不可能といえる。

ここでも先ほど同様、自分が画面端に行く場合は、相手が着地する瞬間に攻撃判定の発生が早い技を出すこと。攻撃を出すのが早過ぎると、相手が居ない方向を攻撃してしまう。ただし、正面攻撃を狙うときに限りその心配は不要。

この攻めは強力だが、うまく前転で逃げられてしまうと仕切り直しになりやすい。そこで、前転にも対応しやすい攻めを覚えよう。

ジャンプ攻撃を出現地点に重ねるという方法で、画面端めがけて大ジャンプ攻撃をすれば、簡単にめくり攻撃を行なうことができる。これならジャンプ攻撃を前転で逃げられても、着地後に前転のスキを狙って攻撃しやすい。

これは強力な攻めなのだが、画面端にスペースがあるため常にめくり攻撃になってしまうという欠点がある。この状況でガードを左右に揺さぶりたいなら、後ろに下がって距離を調節し、通常ジャンプで相手キャラの頭上付近に攻撃が当たるようにすればOKだ。

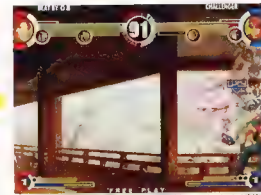
めくり性能が高いジャンプ攻撃を持っているキャラなら、出現地点に合わせて中ジャンプ攻撃でめくり、小ジャンプ攻撃で正面攻撃という、より強力な攻めを行なうことができるぞ。

位置を変えなければ正面攻撃だ。攻撃前に少し歩いて密着しよう。

相手を倒したら、まずはワンテンポ待って出現地点を画面端に確定させる。

控えキャラが出現する直前に歩いて裏に回れば、めくり攻撃になる。

距離を調整して頭上めがけて攻撃すれば、正面かめくりかが分かりにくい。

今度は相手キャラを倒した後に、出現地点めがけてジャンプ!

大ジャンプ攻撃なら、簡単にめくりが狙える。お手軽な方法だ。

出現地点攻め補足：画面端では大ジャンプ攻撃のめくりと、小ジャンプ攻撃の正面攻撃も意外と見切られにくい。ジャンプの軌道でばれるのでは? と思ってしまうが、意外と当たりやすいので有効な選択肢だ。ジャンプ攻撃を見切ることに集中している相手には、スカシ下段も当たりやすい。たまには選択肢に組み込んで、相手の頭に攻めパターンを意識させるといいだろう。

カウンターを狙え!!

セービングシフト活用術

本作の重要なシステムであるセービングシフト。ここから追撃できれば勝利に近付けるはずだ!

Text:キャベツ&書記

カウンターヒットを狙う

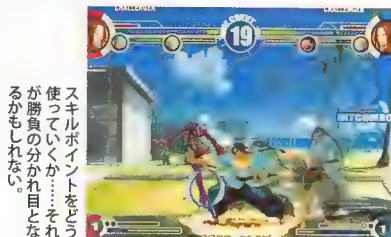
スキルポイントを二つ消費して、ダメージをくらっている最中に控えのキャラに交代できるシステム「セービングシフト」。交代したキャラの出現攻撃はガード不能で、相手を吹っ飛ばすことができる。吹っ飛んでダウンする相手にはやられ判定が無く、基本的に追撃を決めることができない（特殊追撃判定を持った技でも追撃することはできない）。

しかし、セービングシフト後の出現攻撃がカウンターヒットすれば追撃が可能だ。カウンターヒットを狙って誘発できれば、かなりの戦力になることは間違い無いはず。下の表に、各キャラクターの基本連続技中のどこでセービングシフトすればカウンターヒットするのかをまとめてあるので、参考にしてほしい。

ただし、確実にカウンターヒットを狙うのは正直なところ難しい。相手が必ず下記の連続技を決めてくるとは限らない。だが、基本となる連続技なので（一部を除く）頭の片隅に入れておく価値は十分にあるだろう。

セービングシフトを使用する際、カウンターヒットを狙って誘発できるようになれば……、

くらうダメージを軽減させるだけではなく、安定したダメージを与えられる。これは覚えて実戦投入だ！

スキルポイントをどう使っていくか……それが勝負の分かれ目となるかもしれない。

セービングシフト対策

カウンターヒットをある程度狙えるようになれば、単純にダメージを取れるポイントが増えることになる。自分のキャラによっては、超必殺技、リーダー超必殺技などで一気に大ダメージを与えるだろう。

この強力なセービングシフトだが、対策が少なからず存在する。

相手にセービングシフトされない技を直接当てて、セービングシフト自体をさせないというのが代表的。相手のぶっ放しを読んでガードに成功、反撃のチャンス到来。相手はあと2割程度の体力とする。しかし、スキルポイントが二つあるのでセービングシフトが怖い……。こんな状況はよくある。ここで普通にジャンプ攻撃などで反撃にいくと、セービングシフトで控えキャラクターに交代されてしまうだろう。

そういった場合は、超必殺技や投げ技、いきなり相手を浮かせて追撃ができる技を直接決めていこう。今挙げたものはセービングシフトが使用不能なので、相手の1キャラを確実に倒したいときなどに使っていける。この対策を知っているだけで、ずいぶん違うはずだ。

反撃のチャンス！しかし相手にはスキルポイントが二つある。そんなときは……、

セービングシフトできない技を直接決める！これはぜひ覚えておきたい知識だ！

■相手キャラ・連続技ごとのセービングシフトをかけるポイント

※表内の連続技の、太字&赤い文字の部分にセービングシフトをかける（その後の技にカウンターヒットを取れる）

キャラ名	連続技内容／セービングシフトをかけるポイント
アッシュ	しゃがみB→**しゃがみA**→ブリュヴィオーズ
オズワルド	しゃがみB→**しゃがみA**→♠
シェン	近距離立ちC→**➡+B**→激拳
エリザベート	特に無し
デュオロン	弱捨己従竜→**怨閻竜身把**→死両撥生斤
紅丸	近距離立ちD→**➡+B**→幻影ハリケーン※1
テリー	しゃがみB→しゃがみA→**パワーチャージ**→パワーチャージ追加
キム	**近距離立ちC**→鳳凰脚※2
ダック	しゃがみA→近距離立ちB→**➡+C**→ヘッドスピンアタック
リョウ	しゃがみB→**しゃがみA**→強飛燕疾風脚
ユリ	特に無し
キング	しゃがみB→**しゃがみA**→サイレントスラッシュ※1
ジェニー	**しゃがみC**→ディ.ハインド
牙刀	しゃがみB→しゃがみA→**弱震牙**→追加
グリフォンマスク	**近距離立ちD**→ダイダロスアタック
ラルフ	しゃがみA→**しゃがみA→強ガトリングアタック（1〜2段目）**
クラーク	特に無し
ウィップ	近距離立ちB×2→**しゃがみB**→ブーメラン・ショット“コード:SC”
アテナ	特に無し
ケンスウ	しゃがみB→**しゃがみA**→弱神龍凄煌裂脚
桃子	①しゃがみB→**しゃがみA**→強ふぇにっくす・あろー ②近距離立ちC→**⬆+B**→強ばなねいら・どいす　ごうぴす
ヴァネッサ	近距離立ちC（2段目）→**➡+A**→マシンガンパンチャー
マリー	近距離立ちC**（2段目）**→M・スプラッシュローズ※3
ラモン	近距離立ちC→（強フェイントステップ）→しゃがみC→**⬆+B**→弱フェイントステップorエル・ディアブロ・アマリロ・ラモン
まりん	特に無し
香澄	近距離立ちC→➡+A（1段目）→**扇溝流し→追加入力**※4
[illegible]	特に無し※5
K'	しゃがみB→**しゃがみA**→ヘブンズドライブ
クーラ	**近距離立ちC**→レイ・スピン
マキシマ	近距離立ちC（1段目）→**➡+A**→マキシマ・リベンジャーorM4型　ベイパーキャノンorSYSTEM1・2:マキシマ・スクランブル※6
[illegible]	近距離立ちC→**➡+B**→毒咬み〜罪詠みor大蛇薙
庵	特に無し
真吾	近距離立ちC→**➡+B**→駆け鳳燐orバーニングSHINGOor毒咬み・未完成
アーデルハイド	しゃがみB→**しゃがみB**→弱G・グレイス

※1:カウンターヒットではないが、スカるのでそこに反撃可能　※2:鳳凰飛天脚では不可能　※3:画面中央だとスカる（キャラによっては反撃可能）。自分が中央より少し端寄りならカウンターヒット　※4:扇溝流しの1段目と2段目の間　※5:一応、霞み斬りや気孔砲に可能だが実戦的ではない　※6:➡+Aに最速でかける

ゲー事典XI　**セービングシフト補足:**数は限られるが、相手の技によってはセービングシフトの出現攻撃がスカって、相手の技のスキに反撃をたたき込めるものがある。狙って出すことができれば、非常に強力だ。表にいくつか紹介されているので参考にしてほしい。ほかにも反撃ポイントはあるかもしれないので、探してみよう!

リバーサルハイジャンプが好きだった君に!

リバーサルバックステップ

コマンド投げと打撃技の二択をローリスクで回避する方法が発見されたぞ。これは使うしか無い!

Text:極限堂

リバーサルバックステップとは?

近年の『KOF』シリーズにはリバーサルハイジャンプというテクニックがあり、投げ技と打撃技の二択となる状況を、どちらも回避するのに活用されていた。本作にリバーサルハイジャンプは無いのだが、何とリバーサルバックステップという形で存在していた。

リバーサルバックステップとは、起き上がりや空対空で負けた着地の直後などに間髪入れずバックステップすることをいう。バックステップには、コマンドが完成した瞬間に自キャラが空中判定になるという特徴がある。

即座に空中判定になるため、当然投げ技を避けることができ、打撃技は空中でくらうため、低リスクで相手の二択から逃げることができる。投げ技をジャンプで避けようとして打撃技を出されたときは、本来ならば地上連続技を決められてしまうことを考えると、いかにローリスクな回避行動であるかが分かるだろう。

実戦的な例で、リバーサルバックステップの使い方を見てみよう。例えばクラークに起き攻めされた場合、リバーサルバックステップをしておけばコマンド投げを回避できるし、近距離立ちC→➡+Bの連続技を狙われたときは、近距離立ちCを空中ヒットして間合いが離れるため、低リスクで仕切り直しにできるのだ。

そのほかでは、画面端でオズワルドにQを投げられてからの中下段の二択を迫られたとき。とりあえずバックステップしてオズワルドの攻撃を空中でくらっておき、着地後に読み合いに持ち込む、といった使い方ができる。

リバーサルバックステップには、リバーサルハイジャンプであったような"背向け起き上がり時は行なえない"などの制限が無いので、いつでも気軽に使っていける。投げ技を持つキャラとの対戦では、特に活躍するぞ。

投げキャラに起き攻めされ、読み合いに負け続けて一気に体力を減らされてしまうことはよくある。ここで低リスクのリバーサルバックステップを使えば、仕切り直ししやすいぞ!

コマンド投げを狙われた場合は、当然回避可能!投げキャラの恐怖の起き攻めから逃れることができた。仕切り直して頑張ろう。

打撃技は空中くらいで仕切り直しだ。これくらいのダメージで起き攻めから逃げられるのなら、必要経費として考えると十分納得できるはず。

謎はすべて解けた!

緊急回避中の投げと投げ外し

緊急回避に対して通常投げが安定した反撃になるかどうかは、キャラによって変化するぞ。

Text:極限堂

緊急回避中の投げ外しの秘密

緊急回避中の投げと投げ外しには、キャラごとに性能差(?)があることが判明した。まずは右の表を見てもらいたい。

「投げ」に○が付いているキャラが緊急回避中の相手を投げた場合、「投げ外し」が○のキャラであれば投げ外し可能だが、×のキャラでは投げ外しが不可能。投げが×のキャラが緊急回避中を投げた場合は、投げ外しが○と×両方のキャラで投げ外しが可能。

つまり、×よりも○の方が性能がいいといえる。投げ外しが○のキャラは、緊急回避中でも常に投げ外しが可能になっているのだ。

右の表で投げ外しに○が付いているキャラは、緊急回避をするときも常に投げ外しを意識しておきたい。

たとえ投げられても、投げ外しが可能だぞ。投げ外しが×のキャラでは、特定の相手の投げしか外せないことに注意しよう。

緊急回避中の投げ/投げ外し一覧

キャラ名	投げ/投げ外し	キャラ名	投げ/投げ外し
アッシュ	○/○	アテナ	○/×
オズワルド	○/×	ケンスウ	○/○
シェン	○/○	桃子	○/○
エリザベート	×/×	ヴァネッサ	○/○
デュオロン	○/○	マリー	○/×
紅丸	○/×	ラモン	○/○
テリー	○/○	まりん	○/○
キム	×/×	香澄	○/○
ダック	○/○	影二	○/×
リョウ	×/×	K'	○/×
ユリ	○/○	クーラ	○/×
キング	○/×	マキシマ	○/×
ジェニー	○/×	京	○/○
牙刀	×/×	庵	○/○
グリフォンマスク	○/×	真吾	○/×
ラルフ	○/×	アーデルハイド	○/×
クラーク	×/×	ガイ	○/○
ウィップ	○/×		

ゲー事典XI
投げの項目に×が付いているキャラは5キャラしか居ないので、投げ外しの項目が×のキャラが緊急回避中に投げられた場合、その6キャラに対してしか投げ外しができない。その6キャラは牙刀やキムなど使用率の高いキャラが含まれている。投げが○のキャラは投げ外しが×のキャラに通常投げで安定した反撃ができることを覚えておきたい。

知識で差を付けよう!

その他 覚えておきたいシステムネタ

知っていると確実に得する、二つのネタを紹介。知識として頭に入れておけば、文中で例に挙げたような状況で、自信を持って対応することができるはずだ。

Text：極限堂

暗転中にはコマンドを受け付けている

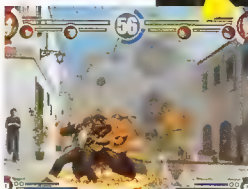
超必殺技で暗転する演出中にも、コマンドは受け付けている。暗転中にコマンドを入力しておくと、暗転終了後にその行動が取れるぞ。このときのポイントは、暗転中の最後に入力した行動が実行されるということだ。

例えば暗転後に緊急回避を狙ってAB同時押しをしたとする。しかし、その後にレバーを上方向に入れると、暗転終了後に出る行動はジャンプとなる。暗転後に前転したい場合は一度だけAB同時押しを入力して、以後はレバーやボタンには触れないようにしよう。

暗転中にコマンドを受け付けているのを利用すれば、止まってガードが間に合わない発生の早い超必殺技をダッシュ中に出されたとき、簡単に前転で避けられる。AB同時押しを入力したら、ダッシュ停止の動作が出ないようにするため、レバーは前に倒しておこう。

そのほか有効な使いどころとしては、牙刀の零牙ガード後が挙げられる。反撃ができないキャラでも、無敵技を使って直接返せるケースが出てくるのだ。零牙を起き上がりに出されると思ったら心の準備をしておき、暗転確認後に無敵技のコマンドを入力しよう。すると、暗転終了後に無敵技が出るので反撃ができるぞ。→↓↘や←↙↓↘→ぐらいであれば、十分狙え

ダッシュ中に超必殺技で暗転されたら、落ちついて前転できるようになろう。

牙刀の零牙はガードされてもスキが無いので、ぶっ放してくる人は多い。

心の準備ができていれば、暗転中に無敵技を入力して反撃することができるぞ。

前転にしゃがみBは当たらない!

前転のスキにしゃがみBを当てられてしまうのは、京のみであることが判明した。前転に反応し、とっさにしゃがみBで反撃してしまうクセのある人は、特に気を付けておこう。

前転への反撃には**①発生が早い②攻撃判定の持続時間が長い**という、二つの条件を満たした技が適している。特に攻撃判定の持続時間が短い技では、前転のスキにタイミングよく当てる必要が出てくるため難しくなってしまう。

相手の前転を確認できたら反撃を決めたいが、しゃがみBを狙うのはNG。

ご覧の通り、前転のスキには確定しない（京を除く）ので、ガードされてしまうぞ。

予選前に気になるキャラをチェック!

予選直前! 最新キャラ事情!?

闘劇の予選が、すぐそこまで迫ってきた。チェックすべきキャラを知るために、現在のおおまかな上位キャラランクと、キャラクターの使用率・注目度を分析してみたぞ。

Text：極限堂

強さと使用率の高さで、文句無しのトップは牙刀とクーラである。特に牙刀はプレイヤーの個性が出やすく、零牙のぶっ放しで流れを変えることができるため大会向きだ。

使用率では牙刀とクーラに引けを取らないのがオズワルド。攻めの爆発力に優れているので、一気に勝負を決める可能性が高いことから大会向きといえる。影二とジェニーは、キャラランクでオズワルドに並ぶものの、使用率はやや控えめとなっている。

キャラランクの割に人気の高さが目立つのがアッシュ。アッシュ戦では飛び道具をうまくさばけるようにしておかないと、苦戦させられることになるだろう。

キムとクラーク、京辺りは安定した人気を誇っており、しばしば見かけるキャラだ。この3キャラに「何をされるか分からない」という怖さを感じる人は少ないだろうが、上位キャラであることは間違い無いので、油断していると痛い目に遭うかも!? そのほか、使用率こそ低いが、上位キャラといわれているシェンには注目といったところか。

プレイヤーによって動きに変化の出る牙刀は、大会で活躍しやすい要注目キャラだ!

使用率は低いが、キャラ評価が高めとなっているシェン。ダークホース的キャラといえよう。

上位キャラランクと注目度

Sランク

キャラ名	使用人口（MAX★5個）	注目度
牙刀	★★★★★	◎
クーラ	★★★★★	○

Aランク

キャラ名	使用人口（MAX★5個）	注目度
オズワルド	★★★★★	◎
影二	★★★	△
ジェニー	★★★	△

Bランク

キャラ名	使用人口（MAX★5個）	注目度
アッシュ	★★★★	○
クラーク	★★	○
キム	★★★	○
京	★★★	△
シェン	★	×

※キャラランク表は編集部独自の評価。注目度の項目は、◎に近いほどチームに組み込まれやすい傾向を表わす。

ゲー事典XI **キャラ事情補足：**キャラランク表には入っていないが、扱いやすいラルフも使用人口が多めだ。コマンド投げとしゃがみC→アンブロックの二択が強烈で勢いがある。最近ではダックも注目されていて、今後評価の伸びが期待できる。新キャラの桃子はあまり強いとされていないが、使い手が少ないため対策を立てづらいので、大会では活躍できるかも!?

総合格闘家のプライドを見せろ！

天童 凱（てんどう かい）

特殊技から派生できる必殺技は出典作に近く、ほとんどをレバー入力で行なう特殊なキャラ。最初は扱いに戸惑うかもしれないが、使いこなせば操作がかなり楽しいキャラクターだぞ。

Text：ケンちゃん

技解説

地上戦ではしゃがみDと遠距離立ちBを使う。相手の小、中ジャンプには遠距離立ちA、通常、大ジャンプにはしゃがみCを使って迎撃しよう。

→＋Cは中段攻撃。ガード崩しに使えるので、ここから右フック始動の連続技へつなげよう。

→＋Dはミドルキック。強攻撃から連続ヒットするため、連続技の中継に役立つぞ。

●**ガイホイール**／派生元の技から連続ヒットしないが、中段判定なのでガード崩しに役立つ。ただし、ガード後は密着状態で若干不利だ。

●**ガイドリラー**／ガード時のスキが大きめなので、ヒット確認からつなげていこう。

●**スライダー**／スライディングキック。下段判定でリーチが長く、ヒット時はダウンを奪えるので連続技の締めに利用していく。

●**フロントステップ**／上半身無敵の前方移動。

●**ニーアッパー**／ミドルキック→フロントステップ→ニーアッパーと連係することにより、相手の暴れ通常技を刈り取れる。ヒット時はやられ判定を残したまま相手を吹き飛ばせるぞ。

●**右フック**／ガード時に大幅に有利な状況を作れるので、連係を止める時はこの技を使う。

●**掌底フック**／→＋Cと同じ動きだが中段判定ではない。リーチが短いので空振りに注意。

●**ブリッジスウェー**／コマンド入力直後から全身が打撃無敵になる避け動作。

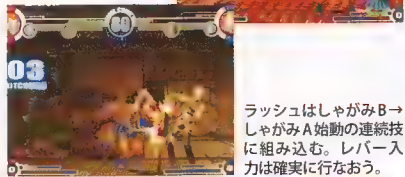
●**フロッグダウン**／その場でうつ伏せ状態になる。打点の高い攻撃を避けるのに活用しよう。

●**ガイスパイダー**／ブリッジスウェーから派生するコマンド投げ。発生まで無敵時間がある。

●**孤独のリング**／一定時間攻撃力アップする。

●**ラッシュ**／弱攻撃から連続ヒットする追加入力タイプの乱舞技。フィニッシュは→のガイドリラー〜↑につなげるのが一般的だ。

●**タイマン勝負**／アッパーがヒットすると、相手自分ともに交代にかかわる動作が使えなくなる。攻撃発生直前まで無敵なので、割り込みや対空に使って当てよう。なお、タイマン勝負に持ち込むと、スライダー、ニーアッパー、ガイドリラー、ガイホイール、ガイスパイダーが単発で使えるようになる。

ガードされたら右フックで連係を止めるのが基本。大幅に有利なので再び攻め直すといいぞ。

ラッシュはしゃがみB→しゃがみA始動の連続技に組み込む。レバー入力は確実に行なおう。

立ち回りの基本

ジャンプ防止の遠距離立ちA、けん制技の遠距離立ちBをばらまきつつ様子見し、有利な状況を作ったら小ジャンプDで接近する。小ジャンプDからは攻撃発生の早い近距離立ちDにつなげて連続技を狙うのが基本。ガードされた場合は、近距離立ちD→→＋D→右フックで有利な状況を維持し、再度→＋DやダッシュしゃがみAで攻め込んでいこう。また、→＋D→フロントステップ→ニーアッパーで、相手の通常技による暴れをつぶしにかかるのもアリだ。

相手をダウンさせるなどして有利な状況を作ったら、中段の→＋C→右フックと下段のしゃがみB→しゃがみA→ラッシュでガードを揺さぶりにかかる。また、ブリッジスウェー→ガイスパイダーも適度に交ぜていくと効果的。ガイスパイダーは投げ判定が発生するまで無敵なので、ジャンプで回避されない限り決まりやすいぞ。

パワーストックがある場合は、下段と中段の二択が効果的。どちらも見返りが大きいぞ。

スキルポイントが十分にある場合は、中段攻撃始動の連続技からクイックシフトを使って大ダメージを狙え！

ガイ・出現条件

基板の電源投入時間が960時間を経過する

※EXキャラクター「天童 凱」はタイムリリース出現キャラクターとなります。従って、出現時期は店舗により異なります。ご了承ください。

COMMAND LIST

技名	コマンド
大外刈り	近距離で←or→＋CorD
掌底フック★	→＋C
ミドルキック★	→＋D
バックトルネード★	ミドルキック中 ←＋D
ガイホイール	ミドルキック中 ↑
ガイドリラー★	ミドルキック中 ↙
スライダー★	ミドルキック中 ↓
フロントステップ	ミドルキック中 ↘
ガイドリラー★	フロントステップ中 ↑
ニーアッパー★	フロントステップ中 ↙
右フック★	ミドルキックor掌底フック中 →
掌底フック★	右フック中 →
ガイホイール	右フック中 ↑
ガイドリラー★	右フック中 ↙
スライダー★	右フック中 ↓
バックナックル★	右フック中 ←
掌底フック★	バックナックル中 →
ガイホイール	バックナックル中 ↑
ガイドリラー★	バックナックル中 ↙
スライダー★	バックナックル中 ↓
フロントステップ	バックナックル中 ↘
ブリッジスウェー	↓↙←＋E
ブリッジスウェーアッパー★	ブリッジスウェー中 ↑＋AorC
ガイホイール	ブリッジスウェー中 ↑＋BorD
バックナックル★	ブリッジスウェー中 ←＋AorC
バックトルネード★	ブリッジスウェー中 ←＋BorD
フロッグダウン	ブリッジスウェー中 ↓＋AorC
スライダー★	ブリッジスウェー中 ↓＋BorD
フロントステップ	ブリッジスウェー中 →＋AorBorCorD
ガイスパイダー	ブリッジスウェー中 ←↙↓↘→＋E
フロッグダウン	↓↓＋AorC
ガイドリラー★	フロッグダウン中 ↑
孤独のリング★	↓↘→↓↘→＋AorC
ラッシュ★	↓↘→↓↘→＋BorD
ラッシュ（追加入力）★	ラッシュ後→・→・←・↘・↑・→・↓・→
ラッシュ（フィニッシュ）★	ラッシュ追加入力後 ↑or←or↓ ※1
タイマン勝負★	↓↘→↓↘→＋E
タイマン勝負後 専用コマンド	
スライダー	↘＋B
ニーアッパー	↘＋D
ガイドリラー	→↓↘＋AorC
ガイホイール	↓↙←＋BorD
ガイスパイダー	近距離で←↙↓↘→＋E

※技名後に★の付いたものはクイックシフトに対応
※1：ラッシュ（フィニッシュ）↑はクイックシフト不能

ゲー事典XI
ガイ補足：バックトルネード、バックナックルは打点が高いため、相手のしゃがみ状態に空振りしやすい。ブリッジスウェーアッパーは相手の攻撃を避けたときのみ派生させていこう。
ガイ基本連続技：ガイの基本連続技を紹介。しゃがみB→しゃがみA→ラッシュ→ラッシュ（フィニッシュ↑）。→＋C→右フック→スライダー。近距離立ちD→→＋D→右フック→スライダー。

技紹介&基礎攻略

ズィルバー

「武力 ～BURIKI ONE～」のボスキャラであるズィルバー。動きの重さがかなり気になるが、そのパワーは一級品！ 大胆に技を出して、相手の動きを抑制しよう。

Text：真瑠世

ズィルバー・出現条件

基板の電源投入時間が1200時間を経過する

※EXキャラクター「ズィルバー」はタイムリリース出現キャラクターとなります。従って、出現時期は店舗により異なります。ご了承ください。

COMMAND LIST

技名	コマンド
叩きつけ	近距離で←or→＋CorD
飛びヒザ蹴り	→＋B
二段蹴り	飛びヒザ蹴り中にB
バック掌底	→＋A
超猿蹴り	←タメ→＋BorD
急降下カカト落とし	↓タメ↑＋BorD
鬼不動流し	↓↙←＋AorC
超鬼不動流し	→↘↓↙←→＋AorC
乱撃	↓↘→↘↓↙←＋AorC
絶カカト落とし	↓↘→↓↘→＋BorD
超絶猿蹴り	←タメ→←→＋E

技解説

超猿蹴り／超高速で横へ突進する技。弱は弱攻撃から、強は強攻撃から連続ヒット。間合いが近ければ相手をすり抜けて背後へ着地できる。遠距離戦で相手の技のスキに当てるか、近距離で使用して相手をすり抜ける使い方が基本だ。

急降下カカト落とし／真上に跳び上がってカカト落としを見舞う技。出始めに少しだが打撃に対する無敵時間がある。中段判定で、ヒット時は受け身不能のダウンを奪える。

鬼不動流し／当て身系の技。弱が下段技以外、強が下段技を当て身可能で、成立時に出る技はガード不能の打撃技となっている。

超鬼不動流し／暗転後1フレームから当て身判定がある。弱は下段技以外、強は下段技を当て身でき成立時はロックして攻撃する。

乱撃／ロック系の超必殺技で、連続技に使いやすい。画面端の相手にヒットさせた際に相手が受け身を取らなければ、急降下カカト落としなどで追撃することができる。

絶カカト落とし／急降下カカト落としの強化版で、画面外に消えるまで無敵時間がある。ガードさせた場合はガードクラッシュを誘発するが、状況は不利になっている。

超絶猿蹴りは、攻撃発生が非常に早い。→＋Aを絡めた連続技にも使えるのが頼もしい。

立ち回りの基本

ズィルバーは必殺技の数が少なく、超猿蹴りはタメ時間が非常に長いため、基本的には通常技を主体に闘っていこう。

中間距離では遠距離立ちAでけん制していく。相手の方がリーチが長いときは、素直に距離を取って超猿蹴りや超絶猿蹴りを狙おう。また、Eは全身に攻撃判定があり、カウンターヒットなら超猿蹴りなどで追撃が可能。ダメージが高いので毎回入力してもいいくらいだ。

自分から跳び込む際は通常ジャンプCで相手の真上から攻撃するか、小ジャンプか中ジャンプDの先端を当てるようにする。

近距離では、弱絶カカト落としが正面ガード、強で出すとめくりになるため、これを利用したガード崩しが有効だ。

跳び込みがヒットして、そこから連続技を狙う際は、しゃがみ攻撃をキャンセルして→＋Aにつなげられないことと、なるべく乱撃へとつなぐことを意識しておくように。

通常or大ジャンプCは、ヒット時にダウンを奪える。めくりを狙いつつ、やや高めの打点で技を出すと当てやすい。

跳び込みで密着できれば、強絶カカト落としを出すとめくりになる。たまに使うと効果的だ。

キャラ別最新攻略

キム

Kim

ジャンプCの強い判定と、小ジャンプAを使ったガードの崩しやすさで評価が上がってきたキム。気絶連続技を覚えれば、チームで作る連続技要員としても大活躍だ。

Text：極限堂

注目したい二つの必殺技

三連撃の追加入力を1回だけ出した後に、→→＋A・Aで特殊技のダッシュ中A・Aを出せることが分かった。残念ながら三連撃から出したものはキャンセルが不可能だが、普通に三空撃を決めるより威力が少しだけ高くなっている。

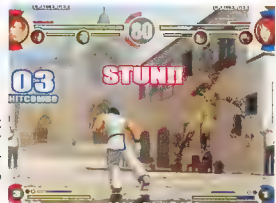
もう一つ最近注目されている必殺技に、弱の覇気脚がある。この技は気絶値が高いため、クイックシフトを使った連続技に組み込んで相手を気絶させたいときに活躍するのだ。ジャンプD→近距離立ちC（2段目）→弱覇気脚でクイックシフトを使い、それなりに気絶値の高い連続技（例：牙刀でジャンプC→近距離立ちC→強震牙など）を入れてから再度キムの連続技を決めれば、気絶させることができるぞ。

攻めを継続させよう

遠めからの跳び込みにジャンプCを使う場合は、空対空を制するためのものだったり、相手に近付くための手段として使うことが多いはず。そのため、このジャンプCがヒットして近距離立ちCからの連続技が決まる機会は少ないだろう。近距離立ちCをガードされると攻めが途切れるので、継続して攻め込む戦術を覚えよう。

ジャンプCの後に地上技につなぐのであれば、しゃがみAがおすすめだ。ジャンプCがヒットしていた場合は、ヒット確認から三空撃の連続技につなげられる。ガードされていた場合は再度跳び込んだり、ジャンプ防止技をつぶすためにしゃがみDを出していこう。

ほかには、ジャンプC後にすぐ前方小ジャンプAが使える。このジャンプAに反応して立ちガードをするのが難しいので、しゃがみ状態の相手にヒットしやすい。この小ジャンプAからは近距離立ちC始動の連続技を狙おう。

連続技は、パワーストックがあるなら弱鳳凰飛天脚→ダッシュ中A・A→鳳凰脚を決めよう。無ければ三空撃を決めて、起き攻めで大ジャンプDのめくり攻撃を狙う。ジャンプD後はしゃがみBにして、ジャンプDをガードされた場合でもしゃがみBがヒットすることに期待したい。

弱覇気脚を使った連続技をループさせれば、気絶させる連続技を作りやすいぞ。

ゲー事典XI
ズィルバー補足：超猿蹴りは→＋Aを使った連続技に組み込めないが、超絶猿蹴りは跳び込み→近距離立ちC→→＋Aからつなげられる。コマンドの途中で→＋Aを出そう。
キム補足：秘伝鳳凰脚は特殊追撃判定なので、ジャンプCで空対空に競り勝ったら決めていこう。しゃがみD→秘伝鳳凰脚はセービングシフト対策の連続技として使えるぞ。

今月は、技性能の見直しと使いどころを紹介。加えて画面端での連係をステップアップすれば、勝率アップ間違い無し。

Text：真瑠世

グリフォンマスク The Griffon

キャラ別最新攻略

注目したい二つの技

↙＋Dは動作が大きいものの、密着で出してガードされてもコマンド投げ以外の反撃を受けない。また、遠めから出して先端をガードさせれば、大幅に有利な状態を作ることができる。ヒット時はダイダロスアタックでの追撃を狙えるため、活用していこう。ガードクラッシュ値の高さにも注目。3回ガードさせればガードクラッシュを誘発できるのが素晴らしい。

ガードクラッシュ値は交代をして控えに回っている間も少しずつ回復するが、これほど急激にガードクラッシュ値をためられる技はあまり無い。相手キャラのだれか一人をマークしておけば、意識的にガードクラッシュを誘発できるだろう。もちろん、相手が交代をしなかった場合は積極的にガードクラッシュを狙っていく。

もう一つの注目技、アクティブテュポーンは弱が使いやすい。しゃがみAキャンセルで出せば相手がしゃがみAガード時でも決めやすく、その後ダッシュジャンプCでめくりを狙える。ただし、画面端に追い込んでいるときは使いにくい。

やや遠めの間合いから↙＋Dを多用する。ガードクラッシュ値をためて、プレッシャーをかけよう。

本作のアクティブテュポーンは、意外と決めやすい。その後はめくりの起き攻めできるのがオイシイ。

画面端の連係

画面端では起き攻めが強い。遠距離立ちC→弱ポセイドンウェイブを重ねたり、しゃがみB→弱ジャスティスハリケーン、直接投げなどが有効だ。遠距離立ちC→弱ポセイドンウェイブ後はヘラクレスルーの間合いで、しゃがみ状態へ当たらない相手には移動後に弱ジャスティスハリケーンを狙える。なお、ヘラクレスルー後の追撃は、相手が着地する前に弱オリンポスオーバーを当て、少し前に歩いてから通常ジャンプCでめくりを狙おう。

ヘラクレスルーが決まったら、着地前の相手に弱オリンポスオーバーを当てて、めくりを狙っていこう。

ヴァネッサ Vanessa

巷でウワサの、強フォビドゥン　イーグルを使った連続技。今回はマックスパンチャーからとクイックシフトからの連続技を徹底検証してみたぞ！

Text：キャベツ

強フォビドゥン　イーグルを決めろ！

強フォビドゥン　イーグルは画面端でヒットさせると、浮きの高度が足りなくなるまで入るため強力。ヴァネッサが単体で決めるにはリーダーにする必要があるが、連続技が決まれば一気に逆転できる可能性があるので狙う価値は十分だ。

●近距離立ちC→➡＋A（1段目）→マックスパンチャー→｛しゃがみC→➡＋A→マシンガンパンチャー（3段目）→弱パンチャービジョン｝×3→強フォビドゥン　イーグル

中央付近からでもある程度運ぶことができる連続技。途中で端まで運んだら｛｝の部分を省いて、強フォビドゥン　イーグルにつなごう。

●（画面端）しゃがみC→弱ダッシュアッパー→立ちA→マックスパンチャー→（パンチャービジョン・後方）ストレートパンチャー→強フォビドゥン　イーグル

ダッシュパンチャー決め打ちからヒット確認して決めることができるぞ。ストレートパンチャーは特殊追撃判定なのでヒットする。

クイックシフトから決めろ！

次に、ほかのキャラからのクイックシフト（以下：QS）で強フォビドゥン　イーグルを決められる連続技を紹介していこう。

●ケンスウ：しゃがみB→しゃがみA→神龍凄煌裂脚or神龍天舞脚（4段目）→QS→強フォビドゥン　イーグル

●真吾：近距離立ちC→➡＋B→駆け鳳焼→QS→強フォビドゥン　イーグル

●まりん：しゃがみB→しゃがみA→弱スズメバチ（地上）→SCカゲロウ（1段目）→QS→強フォビドゥン　イーグル

●リョウ：ジャンプC→近距離立ちC→強暫烈拳→QS→強フォビドゥン　イーグル

●牙刀：しゃがみB×2→零牙→QS→強フォビドゥン　イーグル

基本的に画面端限定の連続技なのだが、ケンスウからの連続技は超必殺技で運ぶので、やや中央付近からのスタートでも画面端まで到達するぞ。ちなみに強フォビドゥン　イーグルは最速で出すこと。そうすれば2段目がヒットするぞ。

前述の連続技の中でも注目したいのが、牙刀から交代するもの。Sランクと評価されている牙刀から強フォビドゥン　イーグルを決められるので、汎用性が高く超強力。

また、クイックシフトを使った連続技ではないが、アッシュからも決めることが可能。

●（自キャラ画面端付近）ヴァンデミエール→SCテルミドール→ヴァネッサに交代→画面端までダッシュ→強フォビドゥン　イーグル

アッシュからQSで交代した後は、テルミドールが画面から消えてしまわないように注意を払いながら、ダッシュで相手を運んでいこう。ただ、この連続技は難度が高いことから、あまり実戦的とはいえない。

強フォビドゥン　イーグルは、ある程度の高さまでの相手を拾えるのだ。

ゲー事典XI

グリフォン補足：↙＋Dでガードクラッシュを誘発した場合は、ゲージを使わないと追撃しにくいので、ある程度ガードクラッシュ値をためた後は跳び込みからの連続技を狙うこと。

ヴァネッサ補足：強フォビドゥン　イーグルはガードされてもヴァネッサ有利なので、相手を画面端に追い込んだらガンガン使おう。

単体では火力に欠けるまりん。しかし、スキルポイントを使用することで、気絶させる連続技が可能。これで、パワーゲージが無くても大ダメージを与えられるぞ!

Text:キャベツ

まりん Malin

クイックシフトで気絶連続技!

まりんの必殺技・ドクサソリは気絶値が非常に高く設定されている。クイックシフトを2回使ってドクサソリを2回連続技に組み込むと、気絶耐久値が高いキャラでなければ、ほぼ一発で気絶させることが可能だ。ここでは、比較的気絶連続技が簡単なパートナーキャラと連続技を三人分ピックアップしてみたぞ。

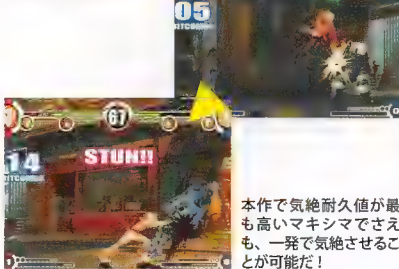
●まりん(近距離立ちC→➡+B→弱ドクサソリ)→QS→京(ジャンプC→近距離立ちC→➡+B→毒咬み→罪詠み)→QS→まりん(ジャンプC→近距離立ちC→➡+B→弱ドクサソリ)

●まりん(近距離立ちC→➡+B→弱ドクサソリ)→QS→リョウ(ジャンプC→近距離立ちC→➡+A)→QS→まりん(ジャンプC→近距離立ちC→➡+B→弱ドクサソリ)

●まりん(近距離立ちC→➡+B→弱ドクサソリ)→QS→シェン(ジャンプC→近距離立ちC→➡+B→強激拳)→QS→まりん(ジャンプC→近距離立ちC→➡+B→弱ドクサソリ)

以上のキャラを挟んで簡単に気絶連続技を決められる。基本的にはQS→ジャンプ攻撃→地上強攻撃→必殺技→QSからまりんの連続技を決めることができれば、ほぼ気絶連続技になるので、多くのキャラで応用が可能だぞ。

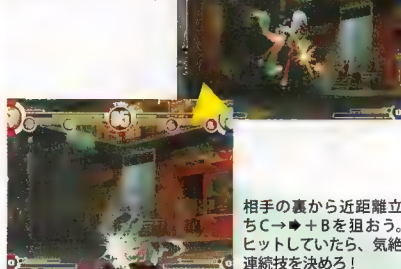
ちなみに、シェンを絡めた連続技はお互い与える気絶値が高くなっているので、相手の気絶耐久値に関係無く気絶に持ち込むことができる。

シェンと組めばどちらもスタン値の高い連続技で構成されるので、

本作で気絶耐久値が最も高いマキシマでさえも、一発で気絶させることが可能だ!

気絶連続技を決めるには?

相手に気絶連続技をたたき込むためには、近距離立ちCを当てなければならない。当てるための、ちょっとした小ネタを紹介しよう。

空対空で勝った場合、着地にダッシュすれば相手の裏に回ることができるので、ガード方向を惑わすことができる。近距離立ちC→➡+Bまで出して、ヒットしていたら連続技を決めよう。初見の相手にはまずヒットするぞ。

ジャンプ攻撃が空中の相手にヒットしたら、着地にダッシュして……、

相手の裏から近距離立ちC→➡+Bを狙おう。ヒットしていたら、気絶連続技を決めろ!

圧倒的な攻撃能力が武器のシェン。ガードを揺さぶることもでき、ラッシュ時に交ぜれば非常に強力だ。リーダー超必殺技を絡めた連続技が熱い!!

Text:書記

ガードを崩す

相手を一瞬で倒すことさえあるシェンのラッシュ。その中にガードを崩す行動を絡めていけば、より強力になるので押さえておきたい。

まずガードを崩す手段として挙げられるのが、中段の伏虎撃。発生がそこそこ早く、スキが少なめなので使いやすい技だ。強攻撃から連続ヒットするので、その場合は出し切ってしまって構わない。ヒット時は追加入力で降龍撃につなげてダウンを奪い、起き攻めを仕掛けよう。

下段の選択肢には、しゃがみBを使っていく。2発出してヒット確認し、当たっていたら超必殺技の虎豹連撃につなごう。ガード時は、そのまま攻めを継続させていきたい。

もう一つ、崩す手段として使っていきたいのがコマンド投げの截攻崩撃。強攻撃→➡+B→➡+Cヒット後に最速で出すのが非常に強力。打撃との二択になっているので、優秀な連係だ。➡+B→➡+Cはガードされてもほぼ五分の状況なので、安心して出していける。截攻崩撃は、ダッシュや空ジャンプからも狙っていきたい。しかし、技自体のダメージはあまり高くない。なるべく各種ゲージがあるときに決めて、スーパーキャンセルで超必殺技につなぎ、ダメージアップを図っていこう。また、この技は強で出した方が投げ間合いが広くなっているので、狙うときは必ず強で出すように心掛けること。

投げ技、中段技を交ぜた攻めは非常に見切られづらいので、要所で狙っていきたい。ラッシュ時の見返りが大きいので、ときには強引に突っ込むことも重要になるだろう。

自ら攻め込む際に使用する➡+B→➡+Cがヒット。その後は……、

最速で出す截攻崩撃が強力! 打撃との二択になっているので、相手にとって脅威だ。

爆真連続技!

リーダー超必殺技を絡めた強力な連続技を紹介しよう。連続技の内容は以下の通り。

●ジャンプCorD→近距離立ちCorD→➡+B→虎豹連撃(3段目)→DC爆真→近距離立ちC→➡+B→強激拳→SC虎豹連撃

まず、超必殺技の虎豹連撃までつなぎ、そこからドリームキャンセルで爆真を出す。その後はすぐ動けるので近距離立ちCが連続ヒットする。最後は強激拳スーパーキャンセル虎豹連撃で締めるというもの。パワーストックを4個消費するため、味方が一人以上倒された状態でしかこの連続技は成立しないことには注意しよう。

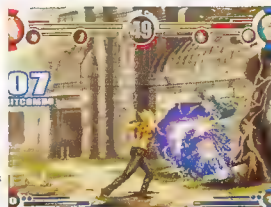
体力満タンの相手から、超絶ダメージ! ロマンあふれる連続技だ!

ゲー事典XI
まりん補足:紹介した連続技などで相手を気絶させた後は、チーム内で一番連続技の威力が高いキャラに交代して、確実に倒していこう。
シェン補足:リーダー超必殺技は単発で出すと、発生は遅いが発動モーションに攻撃判定がある。ダメージが非常に高いので、一発逆転を狙って出すのも面白いかもしれない。

リーダー雷光拳を使ってみよう

リーダー超必殺技版の雷光拳（以下リーダー雷光拳）には特殊追撃判定があるため、さまざまな状況での追撃に活用できる。

中間距離で相手のジャンプ防止技に対してしゃがみDを差し込んだ後や、画面端での近距離立ちD→➡＋B→弱雷鳴刀後の追撃として決まるため、リーダーにしておけば純粋に火力アップできるのが魅力。また、リーダー雷光拳は発生後まで無敵があるため、若干不安な面でもある対空をフォローできる面が大きい。

リーダーをだれにするか迷っているプレイヤーは、一度紅丸を試してみるのもいいだろう。

しゃがみDヒット時のリターンが、倍増どころか5倍、6倍。立ち回りでは常に意識しよう。

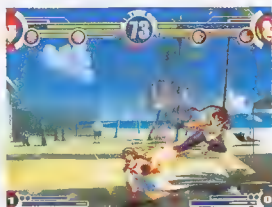
遠距離立ちAで相手の小ジャンプを迎撃したときにも、リーダー雷光拳が役立つ。

硬直が切れた瞬間にコマンドを完成させれば、一気に大ダメージを与えられるのだ。

めくりと中段でガードを崩せ

後方を攻撃できる空中➡＋Bはユリのジャンプの高さと相まって、中ジャンプで相手を飛び越えつつ狙えるのが利点。高速でめくりジャンプ攻撃が行なえるので、相手のガードを揺さぶる効果が高い。ヒット時はしゃがみC→⬉＋Dにつなぎ、威力の高い連続技を決めてやろう。

また、百烈びんたを利用するのもアリ。垂直ジャンプで避けられると手痛い反撃を受けるが、ダッシュしゃがみCと使い分ければ効果は高い。

ユリをリーダーにしているときは、中段の特殊技である➡＋Aが役に立つ。➡＋Aは必殺技、超必殺技ではキャンセルできないが、空中飛燕鳳凰脚でのみキャンセルできる。そのため、中段始動の大ダメージ連続技を作れるのだ。ガード時は反撃を受けてしまうが、➡＋Aは見切られにくい中段攻撃なので狙っていこう。

ジャンプ攻撃やしゃがみB→しゃがみAをガードされた後に、中ジャンプからゆり降りを狙う。

➡＋Aは相手と密着状態で出した方が見切られにくい。リターン重視と割り切って使おう。

めくりジャンプDを狙おう

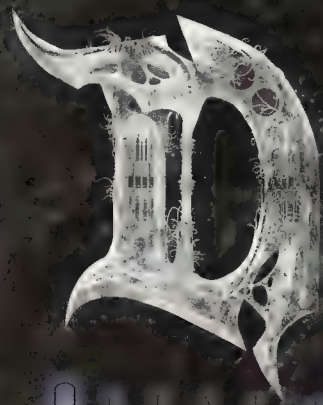
通常投げとバーチカルアロー→M・スナッチャーでダウンさせると、相手は振り向きながら起き上がる。相手を画面端に追い込んだ状況で上記二つの技を使ってダウンさせたときは、ジャンプDを使って表裏の二択をかけられる。

この起き上がり状態では、ジャンプDを頭に当てるように重ねると相手が背を向けたままくらうため、ガードするには逆にレバーを入力する必要がある。また、一瞬遅らせて胴体の辺りにジャンプDを当てるように出すと通常ガードになるのだ。緊急回避に対応するため着地での通常投げも考えつつ、二択を仕掛けていこう。

通常投げ、M・スナッチャーでダウンを奪うと、このように一度背後を向いてから起きる。

相手の頭にジャンプ攻撃を当てるように起き上がりに重ねると、めくり攻撃になる。

通常ガードにしたい場合は、ジャンプ攻撃を深めに当てよう。これで二択の完成だ。

ゲー事典XI
紅丸補足：強真空片手駒はガードキャンセル前転されない限り反撃を受けづらい。ガードさせれば体力をケズれるので、相手にパワーストックの無い序盤は積極的に使おう。
マリー補足：M・スナッチャーは、主に近距離立ちC→➡＋B→強バーチカルアローから狙う。ただし、バーチカルアローは相手が立ちくらいでないと空振りする恐れがあるぞ。

未知の世界へ足を踏み入れ、幾多の難関を踏破せよ。

Quest of D Ver.2.01　護符の継承者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2005年12月15日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

インプレッション

新ダンジョンの攻略や錬成で、やることが非常に多くなってきました。アイテムの入手はもちろん、GOLD稼ぎやカード集めなど……。目的を少し絞ってやり込むと、意外に早く目標を達成できるかもしれませんね。（真瑠世）

追加カードのデータ＆検証、そして神殿エリアのシナリオ攻略や通信ダンジョンの指針など、今回も役立つ情報が盛りだくさん。強力なボスの攻略や難解な仕掛けの謎を解き明かそう。冒険に集中して、より上級のエリアを目指せ！

Ver.2.01版 STR＆武器＆スキルの関係

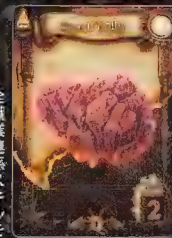
大ダメージをたたき出すための手段は⁉　ステータスと武器、デッキの相関関係を検証！

Text：真瑠世

下の検証表はSTR50と100の場合に、スレッシャーテイルを使用した際のダメージを計測したもの。これを見れば分かる通り、カードの積み枚数によるダメージの上昇は、STRが変化しないときは一律となっている。注目すべきは、この上昇値が武器攻撃力に依存していない点。そしてSTRによるダメージ上昇率は、武器攻撃力が高いほど影響が大きい点。

つまり、弱い武器を使う場合は、STRを上昇させるより積み枚数を増やす方が威力を上げやすいのだ。検証した武器は基本的にややレアなものなので、序盤はカード枚数を積むことを意識しよう。

高い攻撃力を持つ武器を使ったときに、初めてSTRとカードの関係が比例してくる。

ダメージ検証とパーマネントを見ると、最高級の武器を使用＋DEXのみ上昇のスキルを使用した際にルビーの原石を積むのはアリ。

全職業適応スキルを使用する際はルビーの原石カードを積む意味があるが、武器が強力ではない場合は特に必要無い。

新スキルデータ＆ダメージ検証

検証したデータと新カードのパーマネント効果を掲載。

	積み枚数	ミスリルソード(78)		ファルシオン(66)		★ファルシオン(59)	
		STR50	STR100	STR50	STR100	STR50	STR100
検証に使用したスキル：スレッシャーテイル	6枚	155	207	134	178	121	161
	12枚	170	226	148	197	135	180
	18枚	184	245	162	216	150	200
	24枚	198	264	177	236	164	219
	上昇値	14	19	14	19	14	19

※武器に付いているカッコ内の数字は、検証に使用したアイテムの攻撃力

武器スキル名	職業	種別	レアリティ	STR上昇値	DEX上昇値	備考
ワイルドスマッシュ	戦士	片手剣ⒶⒶⒶ	UC	STR＋5	DEX＋10	
ロックブレイカー	戦士	片手斧Ⓐ＋Ⓖ	UC	STR＋5	DEX＋5	VIT＋5
ピアシングオール	戦士	槍ⒶⒶⒶ	UC		DEX＋15	
ミラージュインパクト	戦士	両手剣ⒶⒶⒶ	UC	STR＋5	DEX＋10	
神の鉄槌	僧侶	棍棒ⒶⒶⒶ	UC	STR＋2	DEX＋10	MIN＋5
ライトニングスラッシュ	盗賊	短剣ⒶⒶⒶ	UC	STR＋2	DEX＋10	LUC＋5
ヘビースタッブ	盗賊	短剣Ⓐ＋Ⓖ	UC	STR＋10		
チャージショット	盗賊	弓スキル	C			LUC＋20
ダンスオブザドラゴン	全職業	拳スキル	UC		DEX＋15	

スキル名	職業	レアリティ	ステータス上昇値
ヒートボディ	戦士	C	STR＋5 VIT＋5 AGI＋5
パーマネンス	戦士	UC	VIT＋10
ホーリーウィンド	僧侶	C	MIN＋10
セイクレッドフォース	僧侶	C	MIN＋10
セイントライト	僧侶	C	MIN＋10
パワーダウン	僧侶	C	VIT＋10 MIN＋10
ウィークネス	僧侶	C	STR＋10 MIN＋10
グレイス	僧侶	UC	MIN＋10
ソング オブ バトル	僧侶	UC	STR＋5 MIN＋5
プロテクション	僧侶	UC	VIT＋2 MIN＋5
スーパーヒーリング	僧侶	R	MIN＋3
スーパーヒールインパクト	僧侶	R	MIN＋3
ファイアーウォール	魔法使い	C	INT＋10
グランドシェイカー	魔法使い	C	INT＋10
アシッドレイン	魔法使い	C	INT＋5
コンバージファイアー	魔法使い	C	INT＋10
ストーン	魔法使い	C	INT＋10
フレイムインフェルノ	魔法使い	UC	INT＋5
ライトニングトルネード	魔法使い	UC	INT＋5
フリーズインパクト	魔法使い	UC	INT＋5
オーラ	魔法使い	UC	INT＋10
ブリザードインパクト	魔法使い	R	INT＋3
アイスブリザード	魔法使い	R	INT＋3
バックロール	盗賊	C	DEX＋15 AGI＋15
ディティクト	盗賊	C	LUC＋20
ラック	盗賊	UC	LUC＋10
ボム	盗賊	UC	STR＋5 LUC＋5
スタンボム	盗賊	UC	STR＋5 LUC＋5
マイン	盗賊	UC	STR＋5 LUC＋5
インビジブル	盗賊	UC	DEX＋5 AGI＋5 LUC＋5
レジストファイアー	全職業	C	MIN＋20
レジストアイス	全職業	C	MIN＋20
レジストサンダー	全職業	C	MIN＋20
レジストホーリー	全職業	C	MIN＋20
レジストダーク	全職業	C	MIN＋20

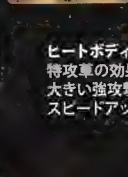
QOD2事典　ルビーの原石カード補足：基本的に、最上級の武器を使っていないならスキルカードを積んだ方が高いダメージを見込める。武器スキルのパーマネントはDEXが上昇するものが多いので、ほぼ同等のダメージの場合でもDEXが上昇する分お得だ。カードの枠に空きがある場合に限り、1枚でも効果のあるルビー原石カードを入れるといい。

職業別カードセレクト

新規追加カードを中心に、オススメとなるカードをピックアップしてみた。自分なりの戦い方に合ったカードをチョイスして集めてみよう。

戦士

ワイルドスマッシュ
片手剣版ライトニングランサー。ヒット時は自動的に追加攻撃が出る。ミスリルソード使用時の威力が驚異的。

ミラージュインパクト
新カードを含めた連係スキルの中で、かなりオススメ。4段攻撃で、初段と4段目の巻き込み範囲が広く、4段合計した際のダメージが非常に高いのが特徴。

ヒートボディ
特攻撃の効果があるので動作の大きい強攻撃スキルと相性抜群。スピードアップと併用可能だ。

ロックブレイカー
1回転した後、横になぎ払う。待望の片手斧強攻撃スキル。動作は大きいが威力が高い。

ピアシングオール
初段が広範囲で後半は前方に長い。強力な槍を入手しづらいため序盤は扱いにくい。

オススメ旧カード

スレッシャーテイル
戦士でなくても全職業で扱いやすい。動作がコンパクトで、なかなか高威力。

僧侶

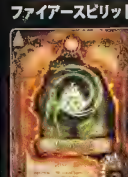
オススメ旧カード

ホーリーボルト
威力が高いので、耐久力の低い敵を瞬殺する場合などに使いやすい。また、アンデッド系の敵やリザードマンD、ガーゴイル系、グレーターデーモンなどにも使いやすい。

スーパーヒーリング
1枚でHP60、最大積みで何とHP80回復可能。スーパーヒールスクロールと回復量が同程度以上なので、EN回復系を9枚にすると効果的。難関ダンジョンではぜひ使いたい。

魔法使い

グランドシェイカー
地震を発生させてダウンを奪う。詠唱時間が短いのが特徴で、とりあえず安全を確保できる。コモンスキルなのでサポートジョブ用としても優秀。

オススメ旧カード

ファイアースピリット
比較的威力が高く、消費MPが少ないため連発できる。11枚積もう。

オーラ
一定時間INTを上昇させる。今回は装備品でINTを上昇させにくいので、特に序盤で使うと効果的。

フレイムインフェイルノ
敵が密集しやすい新ダンジョンでかなりオススメのスキル。ダウンさせた後に使っていこう。

盗賊

マイン
設置系のスキルなので多少扱いにくいが、ダウンさせた敵の近くに置くなどすれば地雷と連係して攻撃できる。

スタンボム
敵をスタンさせて無力化できるのが強力。消費MPは連発するには少し厳しいが、強制戦闘で1～2発ずつ使えば問題無い。気絶した敵とそうでない敵を見極めよう。

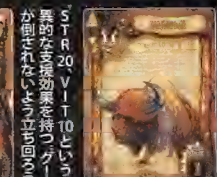
全職共通

肉
全職業を通じて集めたいのが、肉と鶏肉。追加された新シナリオは道中が長いものが多いため、特に重要だ。

モンスターカードの支援効果

召喚モンスターの意外な性能に注目！ トップブリーダーを目指せ

今回のバージョンから、特定の召喚モンスターの近くに居ると、自分のステータスに支援効果が付加されるようになった。その効果一覧は右の表の通りで、多少弱めのモンスターには特に大きな支援効果が設定されている。ゾンビ、グールを使いこなせば戦闘が楽になるかも……!?

STR20、VIT10という驚異的な支援効果を持つグールが倒されないよう立ち回ろう。

平均的に戦闘能力が上昇するワイルドブル。AGI上昇はあまり効果を実感できないかも。

モンスター名	1枚			最大積み		
	STR	DEX	その他	STR	DEX	その他
ゾンビ	2		LUC＋2	20		LUC＋20
グール	2		VIT＋1	20		VIT＋10
ゴースト		2	INT＋2		20	INT＋15 LUC＋5
ファントム			INT＋2			INT＋5
シャイアントスコーヒオン	1		VIT＋2	5		VIT＋10
ヒュージスコーピオン	1		VIT＋2	5		VIT＋10
バット		1	AGI＋1 LUC＋1		10	AGI＋10 LUC＋10
ジャイアントバット		1	AGI＋1 LUC＋1		10	AGI＋10 LUC＋10
ハンハイアバット		1	AGI＋1 LUC＋1		5	AGI＋5 LUC＋5
スネーク		1	AGI＋1 LUC＋1		10	AGI＋10 LUC＋10
バイパー		1	AGI＋1 LUC＋1		10	AGI＋10 LUC＋10
コブラ		1	AGI＋1 LUC＋1		10	AGI＋10 LUC＋10
タイアーウルフ	1	1	VIT＋1	10	5	VIT＋10 AGI＋5
ヘルハウンド	2			5		
コカトリス	1	1	VIT＋1	5	5	VIT＋5
レッサーデーモン			AGI＋1 INT＋1 MIN＋1			AGI＋5 INT＋5 MIN＋5
デーモン			INT＋1 MIN＋1			
インプ		1	INT＋1 MIN＋1		5	AGI＋5 INT＋10 MIN＋10
カーゴイル			VIT＋3			VIT＋15
クレイゴーレム	1		VIT＋2	10		VIT＋20
ワイルドブル	1	1	VIT＋1	10	5	VIT＋10 AGI＋5
トレント			VIT＋1			VIT＋5
リグナスファイター	1		VIT＋1 LUC＋1	5		VIT＋5 LUC＋5
リビングソーン	1		VIT＋1 LUC＋1	10		VIT＋10 LUC＋10
シュリーカー		2	AGI＋2		15	AGI＋15
ファンガス		1	AGI＋1		8	AGI＋8
ジャンプー		1	AGI＋1 LUC＋1		3	AGI＋3 LUC＋3
ディアボルガ	1		VIT＋1 INT＋1	3		VIT＋3 INT＋3

DOD2 豆知識
召喚モンスター補足：召喚モンスターに手持ちの武器や防具を装備させることができるが、モンスターが使用しても劣化しない点に注目。あと少しで劣化しそうな強力な武器は、モンスターへ装備させれば少しは役に立つだろう。特にミスリルソード＋ガーディアンリザードマンは非常に強力なので、冒険のお供に連れて行くと心強い。

数々の障害をクリアし、ランクSSを獲得せよ!

シナリオダンジョン攻略

『護符の継承者』の新シナリオは、難度が高め。十分な経験を積んだ熟練の冒険者でも、苦労させられることは多いだろう。まずは、法の神殿を除く六つのダンジョンで確実にランクSSを獲得しよう!

Text:ちゃっきー

①地の神殿

出現条件 炎の神殿のクリアランクがB以上かつ初段以上

②風の神殿

出現条件 地の神殿のクリアランクがB以上かつ初段以上

③水の神殿

出現条件 風の神殿のクリアランクがB以上かつ初段以上

神殿エリアには、四つのダンジョンが追加されている。このエリアでは前バージョンのアイテムが劣化してしまうので、持ち込む装備には十分注意しよう。ダンジョンは長めで、仕掛けが難解だ。最初はノーマルモードで様子を見ることを考えたい。

④新生の丘

出現条件 [illegible]

サポートジョブの獲得や転生に使うダンジョン。獲得ランクは段位に影響しない。

⑤飛竜の谷

出現条件 [illegible]

⑥黒き廃鉱

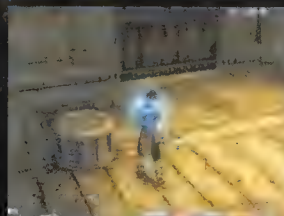
出現条件 飛竜の谷のクリアランクがB以上かつ5段以上

飛竜の谷はかなり高難度。黒き廃鉱は錬成アイテムが手に入る簡単なダンジョンだ。

新ダンジョンに登場するギミックについて

床スイッチを固定する石

登場ダンジョン
地・風・水・法の神殿

八角形の平たい石は、床スイッチを固定するために使うもの。連続タッチすると、少しずつ画面奥に動かすことができる。スイッチを普通に踏んでも連動した扉に入れないときは、この仕掛けを探してみよう。

視界を動かしたい方向に向け、連続タッチ。床スイッチのところまで持っていこう。

魔法で点灯するランプ

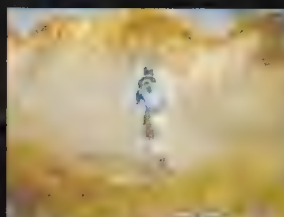
登場ダンジョン
地・風・水の神殿

燭台の上に宝石が乗ったような形状のランプは、色に合った魔法を当てると作動する。大抵の場合、近くに作動させるためのワナやスクロールの入った壷があるので、くまなく探してみよう。

敵の魔法や属性系の武器でも作動させることが可能。魔法が無い場合はワナを使おう。

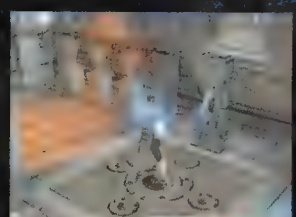
道中に吹き荒れる風

登場ダンジョン
風の神殿・飛竜の谷

風の神殿や飛竜の谷で見られる"風"。ほとんどの場合は向かい風の中でも少しずつ進めるが、中には「風見の羽根」というアイテムを使わないと進めない、非常に強い風が吹いている場所がある。

発生地点に近付くと、先に進めなくなる。風を止めるか、風見の羽根を使うしか無い。

氷の魔法で氷結するレバー

登場ダンジョン
水の神殿

水の神殿にある青色のレバーは、氷を当てると一定時間氷結して固定される。レバーを押した後に凍らせておき、そのスキに連動した扉をくぐろう。ただし、炎が当たるとすぐに解除されてしまう。

氷のワナを使って凍らせるのが基本。失敗したら一定時間待つか、炎で解除しよう。

新ダンジョン版

モンスター図鑑

追加ダンジョンに出現する、新規モンスターごとの特徴を解説していく。対処法を覚え、ムダなダメージを軽減しよう!

野外エリアモンスター

出現条件 神殿エリア後半、飛龍の谷など

・モールイーター
・ジャイアントスパイダー ・巨鳥
・ジャイアント ・ワーボア ・イビルハンター

『護符の継承者』で新たに追加された野外エリアでは、特徴的な専用モンスターが多数出現。その中でも、常時スーパーアーマー状態のジャイアント系モンスターは厄介な相手。

ただでさえ戦いにくい上に、耐久力が協力ダンジョンのボス並なので、相手にしないのが基本。櫓上のモンスターは直接攻撃できなくても、櫓部分を破壊すれば倒すことはできる。

討伐条件が無い場所に出現するので、基本的に無視。盗賊でアイテムを盗むと……?

QOD2事典 旧ダンジョンでランクSSを狙うときの注意点:『護符の継承者』では、通常時のマップ画面に隠し部屋が映らなくなった。全討伐が必要なVer.1.0xのダンジョンランクSSを狙うときは、この変更点に十分注意したい。簡単なダンジョンでも油断せず、念のためマップを持ち込むようにしよう。水晶があれば、遅れて出現するモンスターを見逃すことが少なくなるぞ。

地の神殿 ★★★★

サブミッション

新しい神殿ダンジョンの最初だけに、難度は低め。石などの使い方さえ分かっていれば、問題無くクリアできる。最後の部屋では、3属性のランプを点灯させて神器を手に入れよう。

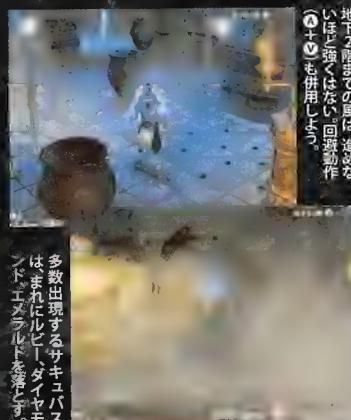
三つの床スイッチは、それぞれが反対側の扉に連動している。石を使って一つずつ扉を開け、宝玉を取りに行こう。

神器が手に入る最後の大部屋。各所にある爆発床を踏むとワナが作動し、ランプに光が灯る仕組みになっている。

風の神殿 ★★★★

サブミッション 魔法を使って敵を15匹以上倒せ

風のギミックが登場するダンジョン。嫌らしい攻撃を持つモンスターが多数出現する上、クリアまでの道のりが非常に長い。ENERGY回復アイテムを十分に持ってチャレンジしよう。

地下3階は、フロアを左回りに1周して二つの宝玉を入手するのが主な目的。赤ランプはショートカットに使えるだけだが、青と黄色のランプは先へと進む扉を開くための条件になる。右のマップに対応スイッチを載せたので参考にしてほしい。

地下2階までの風は、進めないほど強くはない。回避動作Ⓐ+Ⓥも併用しよう。

多数出現するサキュバスは、まれにルビー、ダイヤモンド、エメラルドを落とす。

水の神殿 ★★★★

サブミッション

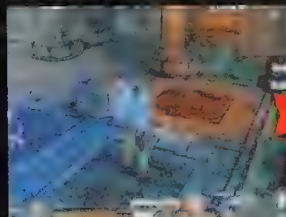
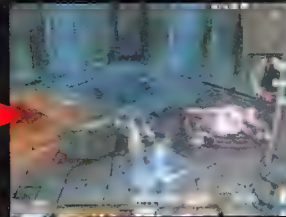
数多く用意された難解な仕掛けが、このダンジョンの特徴。しかし、それらのクリア方法さえ分かってしまえば、それほど難しくはない。高ランクのモンスターに十分注意しつつ、一つ一つ仕掛けを解いていこう。最大のポイントとなる氷結レバーは、レバーを押す→凍らせるというのが基本パターン。しかし、近くに炎のワナがある場合は要注意だ。せっかくレバーを固定したのに、うっかり炎のワナを作動させてしまい、何度もやり直し……、ということの無いように。

難所① 氷結レバーとエスカレーターの部屋

地下1階の最後の部屋は、氷結レバーを押した後に①の床スイッチで凍らせても、そのまま進もうとすると②の炎のワナが作動してしまう。②を踏まずに扉へと進むルートを考えてみよう。

レバーを凍らせた後、いったん左側に戻るのがポイント。右図のルートが正解だ。

難所② レバーを凍らせて石で固定

地下2階と3階にある氷結レバーは、常に凍った状態になっている。これは、氷のワナを作動させる床スイッチの上に石が配置されているため。まずはこの石をどけてレバーを戻そう。その後、レバーを操作してから氷のワナを作動させ、石を床スイッチの上に戻せば完了だ。なお、地下3階は左右に同じ仕掛けが設置されているが、二つ目はレバー操作まででOK。開いた扉にすぐに入れば問題無い。

床スイッチの上にある石をどかしたら、少し待つか、炎のワナでレバーを解除する。

そしてレバー操作→氷結→石で固定。隣にある炎のワナスイッチを踏まないように。

アーマードフロッグ系モンスター

- ・アーマードフロッグ
- ・ガーディアンフロッグ
- ・アーマードフロッグキング

出現条件 神殿エリア後半、悠久など

その名の通り、鎧で身を固めたカエルを模したモンスターで、全3種類が神殿エリア後半などに出現。基本的に体力は少ないが、鎧に身を隠すとダメージが通りにくくなる。

ちなみにガーディアンフロッグは、身を隠した後に体当たり攻撃を繰り出すので注意。王冠をかぶったキングは、一定ダメージを与えると巨大化するが特に問題は無いはず。

亀のように丸くなった状態は、ダウンさせれば解除可能。突進攻撃が痛いので要注意。

キングが巨大化した際のジャンプ攻撃については、その場から逃げれば回避できる。

QOD2事典 神殿エリアの地上1階について：神殿エリアのダンジョンは、どれも1階が野外ステージになっているが、ここで時間をかけると後がつらくなる。ルームガーダー戦以外の敵は、すべて無視してしまってOKだ。水の神殿の場合はサブミッションが40匹討伐なので、ある程度は倒していってもいい。ただ、地下1階以降の敵だけでも数は足りるので、無理はしないように。

飛竜の谷 ★★★☆

サブミッション

野外ステージのみで構成された特殊なダンジョン。表示上は星三つ半だが、実際の難度は最上級クラスといっても過言ではない。前バージョンで十分な武具をそろえている人でも、簡単に最高ランクを取ることはできないだろう。まずはノーマルモードで進み方を把握し、その後ハードモードに挑戦するのが無難だ。装備は、物理防御と炎耐性の高いものがオススメ。ボス戦を含め、炎攻撃を受ける機会が非常に多い。

飛竜の谷 攻略フローチャート

ほかのダンジョンには無い、一風変わった仕掛けが多い飛竜の谷。基本的には赤の鍵を入手して先のエリアへとつながる扉を開ける、という形で進んでいくが、その入手方法はさまざま。さらに道中ではベイグワイバーンも出現。上空から降り注がれる炎のブレスをかわしつつ進まなければならないような場所がある。

①モールイーターの穴で赤の鍵入手 → ②ベイグワイバーン登場 → ③岩を壊して赤の鍵入手 → ④見張りに見付からずに先に進む → ⑤見張りに見付からずに赤の鍵入手 → ⑥岩を盾に風を避けつつ進む → ⑦ベイグワイバーン戦（1回目） → ⑧ベイグワイバーン戦（2回目）

難所① 見張りに発見されずに鍵を入手

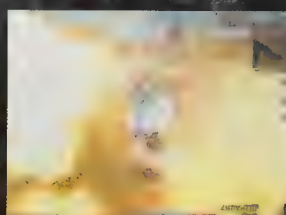
櫓の上にワーボアが陣取り、その視界に入ると強力なモンスターが追いかけてくる仕掛け。マップに表示されるワーボアの視界をよく見て、そこに入らないようにしつつ目的地を目指そう。1回目は素通りすればOK。2回目は進行方向右の宝箱にある金の鍵を使い、反対側の宝箱から赤の鍵を入手しなければならない。

障害物に隠れてやり過ごすのも手。見付かった後でも、巨人との距離が離れれば有効。

ワーボアにダメージを与えることはできるが、HPが非常に多いため倒すのはほぼ無理。

難所② 岩で風を防ぎつつ奥に進む

エリア3に入って最初の障害となるのが、マップ奥から吹いてくる強力な風。普通に進もうとしても、あっさりと押し戻されてしまう。ここは、看板を読めば分かる通り、岩に隠れながら進むのが正解だ。ベイグワイバーンの空爆は、できる限り回避動作を使ってかわしていこう。ある程度くらうのは致し方無い。

岩の陰は、風の勢いが少し弱い。回避動作を交えつつ、岩から岩へ伝って前進しよう。

爆撃も厄介。ダメージは覚悟の上だが、のけぞって風に押し戻されることは避けたい。

難所③ 2度にわたるベイグワイバーンとの戦い

ボスのベイグワイバーンとは、2回戦うことになる。1回目の戦闘は特に障害が無いので比較的楽。HPを半分ほど減らすと逃げていくぞ。無視して先に進むことはできるが、2回目の戦闘が厳しくなるので必ずダメージを与えておこう。

2回目の戦闘では吹き荒れる風とワーボアの岩攻撃が加わり、かなり厳しい戦いを強いられる。これまでに、どれだけ回復アイテムを温存できているかがポイントだ。戦士はスチールボディやハンドレッドソードを使ってゴリ押し。魔法使いや僧侶は、できる限り魔法でダメージを与えていこう。風が強い場所では、無理に攻撃しないことも重要だ。

1回目の戦闘でHPを半分まで減らせる。無視して先に進むと後が厳しい。

走り攻撃をくらうと大ダメージになる。早めの回避動作でしっかりかわそう。

「風見の羽根」を使って宝を入手

エリア3には、強い風が邪魔して進めない場所がある。ここで風を無効化する「風見の羽根」を使うと、奥の宝箱から高レベルの錬成アイテムが手に入るぞ。風見の羽根は、風の神殿の地下3階で入手できる（P085マップ参照）。持っているなら探索に使ってみよう。

高レベルの錬成アイテムが入った宝箱を発見！　無理に取りに来るほどではないのだが……。

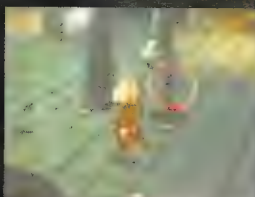
風が強く、途中から先に進めなくなるポイントに注目。風見の羽根を使えば奥に行ける。

シーフ＆アサシン系モンスター

・バーグラー
・マガー
・シノビ

出現条件　神殿エリア後半、負の断章など

シーフ＆アサシン系の新規モンスターは全3種類。迷彩効果を持たないバーグラーとマガーは、飛び道具だけ注意すれば問題無いが、忍者装束を身に着けたシノビだけは別格！

ダメージの高い手裏剣やボムを投げてくるため、ザコと思えない痛手を受けることに。魔法が厄介なマジシャン系と同じく、出現場所では優先的に倒すのが安全で確実だ。

バーグラーとマガーは迷彩効果（攻撃補正が利かない）を持っておらず、対処しやすい。

見た目はザコっぽい感じだが、侮っていると痛い目に。強力ダンジョンでも要注意!?

QOD事典　櫓の上に居る敵について：木材で作られた櫓は、通常の攻撃で壊すことができる。このとき、櫓の上に居る敵は自動的に倒したことになるが、討伐扱いにはならない。当然サブミッションにもカウントされないので、ランクSSを狙うときは注意しよう。櫓の敵を倒した方がサブミッションを達成しやすいので、戦士もスクロールなどの飛び道具を持ち込んだ方がいい。

黒き廃鉱 ★★★

サブミッション

ランクSS獲得は特に問題ナシ。地下2階にある三つの分岐で正解ルートを進むと、大量の錬成アイテムが手に入るぞ。奥の部屋の形状に違いがあるので、マップを使って確実に見分けよう。

地下2階の分岐でマップを使用。正方形の部屋が当たりだ。一応、正面の部屋の形状からも見分けることが可能。

奥に進むと、錬成アイテムが入った多数の宝箱を発見！　真ん中の宝箱からは高レベルの錬成アイテムが手に入る。

新生の丘 ★★★★

サブミッション

サポートジョブの獲得と、転生ができるダンジョン。ただし、転生ルートに進むためには「転生の鍵」が必要になる。クリアランクに討伐率が関係していることも特徴の一つ。ランクSS獲得には全討伐が必須なので、右図で赤く示している隠し部屋や、Ⓐの部屋の両側のルームガーダー戦などをしっかりチェックしよう。

サポートジョブ獲得を目指すときは、まず地下1階で職業を選択してワープ。職業によってサブミッションが変化し、戦士は討伐30匹、僧侶&魔法使いは魔法討伐20匹、盗賊はワナ討伐5匹となる。これを達成してクリア（ランクは関係ナシ）すれば、サポートジョブ獲得だ。

地下2階

Ⓐ

地下3階

戦士や盗賊で僧侶or魔法使いのサポートジョブを狙うときは、魔法討伐のためにスクロールを持ち込もう。

ランクSSを狙うときは、隠し部屋をしっかりチェック。ただし、このクリアランクは段位に関係が無い。

サポートジョブの変更とレベルアップのシステム

サポートジョブのレベルアップには、単なる討伐数ではなく、獲得した経験値が絡んでいる。つまり、敵の数が多いダンジョンばかりプレイしても、必ずしも効率よくレベルアップできるとは限らないわけ。逆に、討伐数の少ない全国協力プレイなどでも、高レベルのモンスターが出現する場所なら効率は悪くないぞ。また、サポートジョブは新生の丘に行けばいつでも変更することができる（メインジョブと同じものを選択し、サポートジョブを外すことも可能）。一度上げたサポートジョブレベルは変更後も記憶されているので、気になる職業があったら気軽に変えてみよう。

サポートジョブを獲得したら、次は経験値を稼いでレベル上げ。シナリオダンジョン、通信協力ダンジョンを問わず、難度の高いダンジョンほど効率がいい!?

新生の丘では、クリアボーナスで転生の鍵が手に入る可能性がある。サポートジョブを変更しようとしたら、うれしいオマケが付いてきた……、なんていうことも。

マジシャン系モンスター

出現条件　神殿エリア後半、鮮血の宴など

・ソーサレス
・カンジャラー
・ネクロマンサー

遠距離から魔法攻撃を繰り出す厄介なマジシャン系モンスターは、新たに聖属性を使うソーサレスとカンジャラー、スケルトンナイトを召喚するネクロマンサーが追加された。

基本的な対処方法はマジシャンなどと同様で問題無し。カンジャラーとネクロマンサーはテレポートを持たない代わりに、周囲のモンスターを回復をするので早めに倒すこと。

リフレクトマジックを唱えるので、うっかり見落として魔法を反射されないように。

ネクロマンサーは放置しておくと面倒。ルームガーダー戦では、最優先で倒すこと。

黒き廃鉱と新生の丘で稼ぐ：このページで紹介した二つのダンジョンは、どちらも目的を持って繰り返しトライする価値がある。黒き廃鉱は、上でも触れた通り錬成アイテム収集に最適。ここで十分集めておけば、その後のプレイで毎回錬成ができる。新生の丘は、モンスターの総数が76匹と非常に多い。転生の鍵を狙いつつ、討伐数を稼ぐのがいいかも!?

力を合わせてダンジョン最深部を目指せ!

協力ダンジョン攻略

～中級&上級ダンジョン編～

ネットワークを介して、見知らぬプレイヤーとの連携が必要な協力ダンジョン。基本的なダンジョン構造は店内通信で覚えられるが、ボス戦の難度は高め。無理せずに、全国通信で少しずつ慣れていきたい。

Text:伊勢猫

①中級:鮮血の宴

出現条件 「死者の迷宮」攻略度40%以上で初段以上

ギミック構成は「蒼き竜の巣」より簡単だが、道中のトラップが厄介な中級ダンジョン。炎&雷属性がほとんどなので、それに合わせた属性防御アップがかなり有効だ。

②上級:負の断章

出現条件 「鮮血の宴」攻略度40%以上で9段以上

2～3階を一人で行動するため、それなりのせん滅力が必要な上級ダンジョン。道中が短いためボス戦までは楽に到達可能。一部、氷&雷属性のモンスターが出現するぞ。

③最上級:悠久

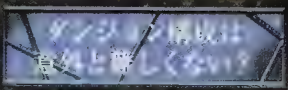
出現条件 「蒼き竜の巣」80%以上、または「忘却の神殿」80%以上で6段以上

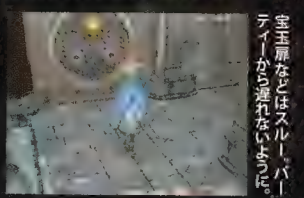
シナリオの自動生成ダンジョン「久遠」の、協力プレイ版となる最上級ダンジョン。制限時間は10分間で、10階のブルードラゴンを倒せればクリア報酬が手に入る。

④最上級:墜ちた英雄

出現条件 「負の断章」攻略度80%以上 キャラクターの段位10段以上

最高難度を誇る、新規の最上級ダンジョン。各フロアごとに炎、氷、雷属性の属性モンスターが大量出現。3連戦のルームガーダーを抜けた先で待ち構えるボスは……?

ダンジョン構成は意外と難しくない?

中級と上級、最上級に合計四つの新規通信ダンジョンが増えた『護符の継承者』。これまでのダンジョンとの大きな違いは、道中の謎解き要素は少なめで、より戦闘重視のパワーゲームが楽しめること。

これは中級、上級のダンジョンにもいえることで、迷宮道中に宝玉や青鍵などの扉はあるが……、基本的に無視して問題無し。中身は回復などのeアイテムなので、余裕があれば取りに行こう。

宝玉扉などはスルー。パーティーから遅れないように。

中級 鮮血の宴

★★★ FLOOR 01～03

新ギミックが多い鮮血の宴では、ルームガーダー戦のクリア速度に応じて道中ルートが決定される仕組み。ボス戦を有利に運ぶeカードアイテムは、**1階:銀のネックレス／2階:聖水／3階:銀の矢**が入手可能だが、1階はルートが悪いと手に入らないので、集団行動を心がけて進みたい。

2階は別々の移動床を通れば青鍵（3階部屋で使用）の扉が開き、基本的に左ルートで聖水を入手可能。3階にある銀の矢は、宝玉扉の部屋からレバー扉を進めば手に入るぞ。

ボス前のルームガーダー戦は、炎&雷属性スケルトンナイトと厄介なスパンキーが出現。槍を壊しての安全確保を忘れずに。

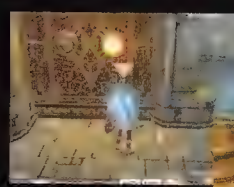
2、3階の部屋で時間がかかると……対策カードアイテムが入手不能。銀のネックレス（物理攻撃力アップ）は前衛用だ。

上級 負の断章

★★★★ FLOOR 01～03

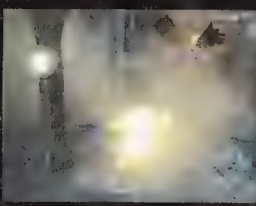
2階と3階に各プレイヤー専用の移動床がある負の断章では、合流するまで単独行動が基本。2階最後の合流地点では、ボス前ルームガーダー並の敵が出現するので、せん滅力に自信が無ければ別プレイヤーを待ってから進むこと。

上下左右にある四つのレバーで中央階段への道が開く3階は、左右のレバー操作で内周ルートの扉が解放される。外周ルートと比べてルームガーダー戦が1回で済む上に、eカード肉を入手可能なので、こちらのルートがオススメ。

ボス前のルームガーダー戦はネクロマンサーを優先的に撃破。残ったデーモンとサージェントは手分けして倒せば問題無し。

3階は逆サイドのプレイヤーを待って、内回りルートが近道。外回りだとHP回復の泉はあるが、1部屋余計に戦う必要アリ。

サキュバス

出現条件 風の神殿、鮮血の宴など

遠距離では突風による吹き飛ばし、近距離で範囲魅了&突進攻撃を使う厄介なモンスター。吹き飛ばされないように、回避動作を使って接近しよう。

突風を先読みしての回避動作が基本。攻撃魔法があれば詠唱中は吹き飛ばされずに済む。

トップヘヴィコカトリス

出現条件 風の神殿、負の断章など

サキュバス同様に遠距離で突風攻撃を仕掛けてくるが、モーション自体は見切りやすい。石化ブレスに注意して、ダッシュ攻撃でダウンを狙っていこう。

回避動作で接近→ブレスで石化はありがち。突風をガード後ダッシュ攻撃がオススメ。

QOD2事典 **自動生成ダンジョンの変更点:** 新ダンジョンの悠久など、一部のダンジョンはフロア構成を自動生成するタイプの特殊なダンジョン。そこでは、普段はお目にかかれないモンスターが多数出現する。なお、最上級ダンジョンである忘却の神殿は、ボス到達までのフロア数が3階→5階に変更され、ドラゴンゾンビ到達までがシビアな設定となった。

BOSS

中級・鮮血の宴　BOSS

ヴァンパイア

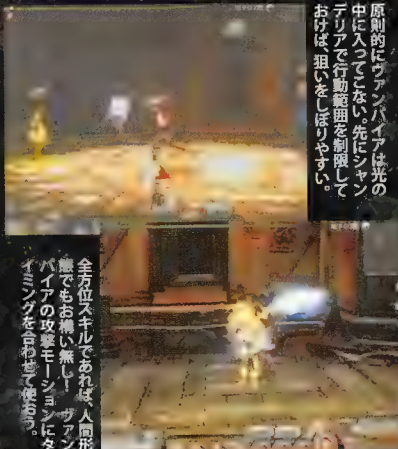
BOSS魔法耐性	炎属性	氷属性	雷属性	聖属性	闇耐性
	○	△	△	○	×

ステージ上のギミック操作が勝敗のカギを握るヴァンパイア戦。基本的に人間形態はダメージが通りにくいが、光を当てればコウモリに変化。一気にダメージを与えていける。

ギミックを操作して光を当てる

遠距離からの誘導炎魔法＆凍結魔法に加えて、盗賊と同じく迷彩能力を兼ね備えたヴァンパイア戦は、護衛マジシャン×2体を処理しながらのギミック操作が第一段階。まずは三つの発電器を操作してフィールド端へ追い込み、窓の下に来たら光を当てて一気にダメージを奪いたい。道中2階で入手可能な聖水を投げ付ければ、その場所に魔法陣を展開(一定時間)。その範囲内にヴァンパイアが居ればコウモリ形態になる。

なお、全方位攻撃（スキル）のみ、例外的に人間形態であってもダメージを通すことが可能。片手剣＋ハンドレッドソードなどを装備した戦士が一人居れば、危なげなく戦闘を進められるぞ。

原則的にヴァンパイアは光の中に入ってこない。先にシャンデリアで行動範囲を制限しておけば、狙いをしぼりやすい。

全方位スキルであれば、人間形態でもお構い無し！　ヴァンパイアの攻撃モーションにタイミングを合わせて使おう。

vs. BOSS ヴァンパイア　職業別セオリー

戦士　全方位スキルを持っていれば、ボス戦はメインアタッカー役が適任。できればPRにはスキルの有無を明記したい。全方位スキル無しの場合は、人間形態中の攻撃を控え、近場でマジシャンを倒しながら待機しよう。

魔法使い　炎属性が比較的ダメージを与えやすいので、道中用の氷属性＆ボス用の炎属性魔法を持ち込みたい。ボス戦ではギミック操作→魔法攻撃が基本。近場にマジシャンが居るようなら、随時処理して事故率を下げること。

僧侶　戦士が居る場合はギミック操作＆サポート役で問題無いが、パーティー編成や装備次第ではメインアタッカー役を兼任。ホーリーボルトは道中＆ボス戦共に役立つ攻撃魔法スキルなので、持ち込みたいところだ。

盗賊　戦士が居る場合は、サブアタッカー的な役回りが適任。マジシャンを処理しながらギミックを操作して、戦いやすい状況を作っていきたい。強攻撃やジャンプ攻撃は当てにくいので、状況を見極めて使いこなそう。

BOSS

上級・負の断章　BOSS

グレーターデーモン

BOSS魔法耐性	炎属性	氷属性	雷属性	聖属性	闇耐性
	△	△	△	△	×

多彩な魔法攻撃と、攻撃を無効化するバリアを持つグレーターデーモン。基本はシナリオ「法の神殿」と同じだが、体力＆攻撃力とも高く、即死コンボがあるので油断は禁物だ。

バリア中のターゲットに要注意

遠距離では石化、氷結、低速効果の各種魔法に加えて、誘導炎魔法とフィールド中央に引き寄せる効果の魔法まで使うグレーターデーモン戦。まずは戦闘が始まったらフィールドの左右にあるジェネレータを破壊して、安全を確保してからボスを攻撃するのが基本方針となる。

また、一定ダメージを与えると攻撃無効化のバリアを張るが、この間はいずれか一人を攻撃し続ける傾向にある。このためターゲットになったプレイヤーは、メンバーから離れた遠距離で、攻撃魔法の回避に専念するのが賢い選択。残りのメンバーは護衛排除や側面からバリアをはがせるが、誘導魔法には十分注意すること。

バリア展開中に限らず、自分にターゲットが向いた状態で攻撃は危険。なお、モンスター武器は数回で壊れてしまう。

ボス戦中は神器ユーデクスが解放状態に。バリアはがし手段として有効なので、持ち込んでおくと戦闘が楽になるぞ。

vs. BOSS グレーターデーモン　職業別セオリー

戦士　近距離戦で状態異常中に魔法が連続ヒットすると……即死の危険あり。耐性強化に加えて、気絶効果のある衝撃波と誘導魔法に注意したい。なお、全方位スキルは攻撃回避とバリアはがしの両方に使用が可能だ。

魔法使い　護衛となるレッサーデーモン＆スケルトンナイトの排除をしつつ、遠距離からの攻撃魔法がセオリー。ただし遠距離時の特殊攻撃によって、ボス前へ引き寄せられることがあるので、HP残量には注意しておくこと。

僧侶　開幕にホーリーボルトを撃ち切った後は、MP回復までサポート＆サブアタッカー役としての立ち回りが基本。氷結や石化中にコンボをくらうと危険なので、状態異常を見極めた上で回復魔法を飛ばしていきたい。

盗賊　戦士同様に、ターゲットの有無を判断してのヒット＆アウェイがセオリー。サポートジョブが僧侶ならば、HP回復のサポート役に回るのもアリ。とにかく攻撃をくらうと危険なので、無理なゴリ押しは極力避けること。

ハイサラマンダー

出現条件　水の神殿、負の断章など

炎＆氷ブレスに加え、遠距離時に直線軌道の雷ブレスまで吐くサラマンダーの上位種。見た目に判断しづらいが、雷属性なので炎属性の攻撃魔法などが有効だ。

炎＆氷ブレスの届かない距離は雷ブレスに要注意。側面方向へ回り込んで攻撃すべし。

ミノタウロスコマンダー

出現条件　墜ちた英雄、悠久など

自動生成ダンジョンで姿を見かける、ミノタウロスサージェントの上位種。旧デッドエンドの跳ね上げ攻撃に加えて、遠距離では斧まで投げてくるかなりの強敵だ。

体力が多く、オーラをまとった状態の接近戦はかなり危険な最強クラスのモンスター。

QOD2 新規ボス戦の補足：新ボスが使うファイアースピリット系の誘導魔法は、ダークマジシャンなどの毒玉と同様に引き付けてからの回避動作で、地面に当てて消すのが基本。また、プレイヤーを吹き飛ばす突風攻撃と違って、グレーターデーモンが使う吸引効果の魔法に対しての回避動作は意味無し。吸い寄せられる方向と逆に向かって走り続ければ距離を離せる。

THE HOUSE OF THE DEAD 4

CHAPTER 1~3のポイントを攻略!

1コインクリアを目指す人へ危険なポイントを紹介！　ライフを確実に回収して、命をつないでいこう。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4
■メーカー：セガ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：マシンガン型コントローラー
■発売日：2005年12月(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH(リンドバーグ)

Text：閃屋

これで安心！　ゾンビ対策を万全に、施設から脱出開始！

ゾンビは頭を撃って倒してコンボをつなぐと、ステージクリア後の成績が上がる。Bランク以上ならばライフが手に入るので、基本は頭を狙って倒し続けること。体に当てても、最後に頭を撃って倒せばコンボは成立するぞ。ただし頭を狙いにくい状況で無理をしても、ライフを奪われることになりかねない。慣れるまでは身体の中心を狙ったり、手りゅう弾も活用しよう。まずは安全第一で最終面を目指そう。

敵の特性に合わせた攻撃をしよう！

ゾンビは頭が弱点であることはほぼ共通だが、数多くの種類が存在することも覚えておこう。それぞれ特徴ある攻撃方法で襲いかかってくるため、特徴に合わせた対策を立てることが安全につながる。例えば、耐久力の高い敵は沈み込んで突進してくるため、頭部が沈み込むといった感じだ。

受けた攻撃は覚えておいて、狙いが甘かったのか、当たってはいたが想像よりも敵が固かったのか、などを分析して、次から同じ攻撃を受けないようにしたい。

1面の小型ゾンビは、プレイヤーの目の前に張り付いてから攻撃するまでに少し時間的ゆとりがある。張り付かれてからでも余裕で倒せるぞ。だが3面の小型ゾンビは、外見は似ているが、張り付いた直後に攻撃してくるのだ。

マップに散らばったアイテムを回収しよう！

ステージに置かれたものにはアイテムが隠されていることがあり、撃てば回収できる。豊富な得点アイテムがある中、ライフと手りゅう弾は役立つので優先して回収しよう。破壊可能なオブジェクトはドラム缶や箱などはもちろん、電源盤などの壁に埋まったものも壊せる。これらは背景よりも目立つ色をしているので、探し出すのは簡単だ。次ページからのマップを参考に、アイテムを探し出そう。

プレイヤーを助けるアイテムは必ず回収

ライフ
取ると体力が1増える。ノーマル設定の台では開始時3個で最大5個まで増やせるぞ。

手りゅう弾
取ると手りゅう弾が1つ増える。設定に関係無く、開始時3個、最大数は5個。

CHAPTER 3までに出現する得点アイテム！

1……硬貨。金(600点)、銀(400点)、銅(200点)。
2……シルクハット800点。
3……ベルは1回撃つと100点で、一つのベルを最大20回まで撃てる。
4……金のカエル1000点。ぴょんぴょん跳ねるので着地するときか、飛び上がったタイミングで撃つ。
5……マジシャン2000点。不規則に動き回るため厄介。早めに出現させて、回収する時間を稼ごう。

ボス戦での最優先事項を把握しよう！

ボスの弱点を狙うべし！

ザコゾンビの弱点は頭と決まっているが、ボスはそれぞれ異なる弱点を持っている。前作までと同ようにボスの弱点は、登場シーンで説明される。また今作では新たに、戦闘中にも青いマークでボスの弱点が明示される。弱点を撃って効率よくキャンセルゲージ（後述）を減らそう。

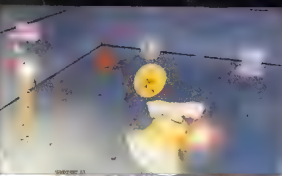
ボス戦前にプレイヤーへ伝えられる情報から、青いマーク（写真赤丸部）に示された部分、つまり顔がボスの弱点であることが分かる。ここを狙って撃ち込みまくれ！

キャンセルゲージを減らしてダメージを与えよう！

ボスのライフは赤いゲージで表示され、ボスの攻撃が始まると、赤いゲージの下にオレンジのキャンセルゲージが表示される。キャンセルゲージは、ボスに撃ち込むと減らせる。ボスに攻撃されるまでに空にすることで攻撃をキャンセル可能。なおかつボスにダメージを与えられるのだ。これを空にしないといつまでたってもボスにダメージを与えられず、ボスは同じ攻撃を繰り返すこととなる。

弱点が見えなくても、キャンセルゲージが表示されたらボス本体に撃ち込み始めろ！　わずかだがキャンセルゲージを削れるぞ。

裏ルートを見付け出そう

本作には正規ルートのほかにも、数々の裏ルートや隠し部屋が存在する。裏ルートには、ゾンビが少なくて安全に進めたり、逆に多く出現しスコアを稼げる、ライフが余分に手に入る、などいろいろな恩恵がある。好みに応じてルートを選べれば相当の通といえる。隠し部屋には得点アイテムが配置されていて、高得点が入ってお得。今回は探し方の例としてチャプター1の裏ルート、隠し部屋を公開した。残るチャプターについては実際にプレイして探してみよう。

苦労して見付けた隠し部屋には、お宝が一杯！　君はいくつ見付け出せるかな!?

裏ルート探索の心得

怪しい物体はとにかく破壊する。怪しい場所には手りゅう弾を投げてみる。あらゆる場所を撃ってみる。ときにはなすがまま。etc.……

CHAPTER 1 ESCAPE 脱出

多勢に無勢だが、ゾンビに絡まれたら銃を振って振りほどいたり、押し返したりして逃げ切れることも多い。諦めるな！

スタートからⒶ地点まで

序盤はゾンビに組み付かれる場面が多い。大きく銃を振ってセンサーを反応させ、確実に振りほどこう。冒頭で戸惑うとすれば、ジャンプで飛びかかってくる小型ゾンビ。画面中央の上を狙って構え、飛んできたところを撃てば難無く倒せる。写真の長身のゾンビは、すぐに体当たりしてくるので注意。姿勢を低くするのがその合図だが、そうなってからでは遅いので登場したらすぐに倒す。初のライフ回収ポイントでは長身ゾンビが左右から登場する。ライフをすばやく回収して、すぐに撃ち込みを始めよう。

左右どちらかの配電盤（写真赤ワク部）からライフが出現する。ここは正面のゾンビ2体を倒すとスクロールが始まってしまうので、それまでに回収を済ませておこう。

SECRET 1　暗闇の開かずの扉

最初の隠し部屋は、裏ルートを進む途中にある。裏ルートへ進むには、エレベーターホールへと続く円形のフロア（Ⓐ地点）で、赤い制御盤（マップ参照）を破壊する。ゾンビに隠れて見えにくいが破壊するとメッセージが出る。そのまま裏ルートを進み、Ⓑ地点で写真の場所を撃てばOK。

裏ルートの先にある、暗くて見えない左のドア（写真赤ワク部）を撃つと隠し部屋が開く。中には得点アイテムがいっぱいだ。

Ⓒ地点からⒹ地点の回廊

Ⓒの分岐選択では、左ルートを選んだ方が多少安全だ。注意すべきは跳びかかってくる小型ゾンビを1体ずつ確実に処理することと、押し倒されたときに画面内に見えているゾンビを確実に撃つということだ。右ルートはゾンビの出現数および集団と遭遇する回数が多い。こちらのみ、ゾンビ集団に長身ゾンビが紛れているため、いきなりタックルをくらう危険も秘めている。手前のゾンビを素早く倒しながら背後に注意を払って、長身ゾンビが前に出てきたら頭部を確実に狙い撃とう。2回目のゾンビ集団はすべて倒す前にスクロールが始まるが、一体でも多く頭部を撃て！

右ルートは、集団から頭一つ抜けたゾンビの影が……手前のゾンビから一掃しよう。

SECRET 2　ボス前の小部屋

二つ目は、ルートが合流する通路の先。地割れから這い出すゾンビを迎え撃つため振り返ると、左右に部屋の入り口が見える（Ⓔ地点）。向かって右の入り口に、手りゅう弾を投げ込もう。手りゅう弾は銃口の向いた方向に飛ぶので、部屋の中に狙いを定めて発射して、うまく部屋の中で爆発すれば隠し部屋に入れるぞ！　ただし、このとき左右から長身ゾンビが出てくるので、慌てずに迎え撃て！

右の部屋で手りゅう弾が爆発した後、ゾンビをすべて倒すと隠し部屋へ移動する。

BOSS BATTLE　TYPE-0053　JUSTICE

4本の腕を持つこのボス、その大きな口が弱点となっている。ひたすら追いかけて、噛んだり蹴ったりするという攻撃そのものは単純だが、弱点はかなり狙いにくい。当てるコツはあえて上の方を狙うこと。特に顔を両手で隠しているときは、キャンセルゲージの真下近くを撃っていればボスの方から勝手に当たりにきてくれるぞ。

最初の攻撃はキャンセルに失敗してもダメージを受けないので、ここは無理に手りゅう弾を使う必要は無い。

両手で弱点を隠しているときの方がキャンセルは楽。画面上部、キャンセルゲージの下（写真赤丸部）を狙うと当てやすい。

ムズイ！　そんなときは、手りゅう弾を使えば楽勝!!

手りゅう弾をうまく使えば、1回の爆発でキャンセルゲージを空にできる。近過ぎず離れ過ぎない距離に来た所で、口めがけて手りゅう弾を投げれば簡単に飲み込んでくれる。後はボン！

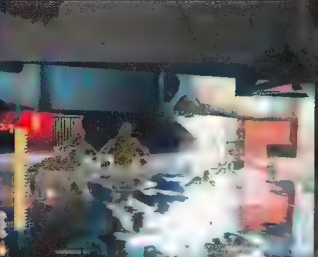
CHAPTER 2 LOST 迷走

物を投げるゾンビが初登場。ドラム缶なので当たり判定が大きく、簡単にも思えるが、油断は禁物。確実に破壊しよう。

Ⓐ地点　鉄格子で分岐が発生する水路

Ⓐ地点は鉄格子を外すか外さないかでルートが変わる。鉄格子は銃を大きく上下に振れば簡単に開くぞ。失敗すると、ゾンビ集団など多くの敵と戦うため、危険度が上がる（その分スコアは稼げる）。成功ルート（マップ上方向）の最初に、緑色の水棲ゾンビが複数登場する。かなり低姿勢になってから跳びかかってくるので注意しよう。相手が集団だと、倒したのか、しゃがんでいるのかが見分けにくい。気を抜かずに撃ち込もう。

這い出てくる水棲ゾンビは、立ち上がってから当たり判定が発生することを覚えておこう。

はしごの手前の水棲ゾンビは、なるべく早く倒すこと。遅れると右のゾンビが舌を伸ばして攻撃してくるぞ！

Ⓑ地点～　分岐選択の後はライフ回収ポイント

Ⓑ地点の分岐は、初心者ならゾンビの出現数が少なく、ライフを回収しやすい左ルートを選ぼう。巨漢ゾンビが持つドラム缶は、投げられる前から撃ち込んで壊せる。右ルートは巨漢ゾンビの背後にライフがあって回収が難しい。右のゾンビを残して緑のドラム缶を壊し、出れば御の字。無ければ黄色を撃つのだが、爆発で巨漢ゾンビが倒れてスクロールが始まる。振り向いた一瞬の間に画面左上を狙おう。

背後の緑のドラム缶だけを撃ち、それでも救急箱が出なければ黄色を破壊しよう。

巨大ヒルの群は適当に弾をばらまいていると弾切れのスキに飛び付かれてダメージを受けてしまう。丁寧に1匹ずつ倒そう。

Ⓒ地点　分岐合流後の鉄柵ゾンビ群

Ⓒ地点からは、鉄柵からあふれ出すゾンビに押し負けそうなら、ためらわずに手りゅう弾を使おう。この先のコンテナがある部屋に、ガスバーナーを持ったゾンビが登場する。こいつは頭部にマスクを付けているため、頭を撃って倒すのに手間取る。素早く倒すには、ガスタンクを撃とう。爆発して簡単に倒せるぞ。またこの付近（Ⓓ地点）に裏ルートがある。マップを参考に、何か目に付くものが無いかくまなく観察してみよう。

両シーン共にドラム缶がネック。①は飛んでくるドラム缶を破壊して右に居る巨漢ゾンビを倒す。②次の部屋でテーブルの下に見える黄色いドラム缶を撃てば、ゾンビを大量に倒せる。

CHAPTER 2　仕組みを使って安全に

シャッター閉鎖

シャッターを持ち上げているゾンビの背後から、ゾロゾロとゾンビが登場する場面がある。ここではシャッターを持ち上げているゾンビを倒すとシャッターが閉じ、それ以降余計なゾンビの侵出を防げる。面倒くさいときに使える方法だ。

スコアを稼ぎたいなら、シャッターを支えている敵は放置しよう。

リフト丸ごと落下

ボス直前のリフトは、金具を撃つとワイヤーが切れて落ちていく。敵が大勢乗っているので、リフトから降りてくる前に金具を撃てば、全員まとめて落とすことができる。腕に自信があるなら降りてくるのを順次撃って、スコア稼ぎをするのもいい。

一度に複数の敵が出現する。安全策を取るなら金具を撃とう。

BOSS BATTLE　TYPE-6805 THE LOVERS

弱点の頭部は小さいが、動き自体は遅めなのでキャンセルは容易。真正面で撃ち込む際は、ボスの動きに惑わされず狙いを1点に固定しよう。弱点に脚が重なっているときにリロードするのがポイント。

面倒くさい小グモは、まとめて処理！

攻撃キャンセルに2回成功すると小グモが出現する。射撃精度に自信が無い人は、手りゅう弾を使って画面左右どちらかの小グモを一掃しよう。中央の穴を避けて投げないと、効果が無いので注意！

CHAPTER 3 EMPTINESS 空白

崩壊した地下鉄の構内がいっそう不気味さを感じさせる。ここでは本格的に飛び道具を扱うオノゾンビが登場。強敵だ！

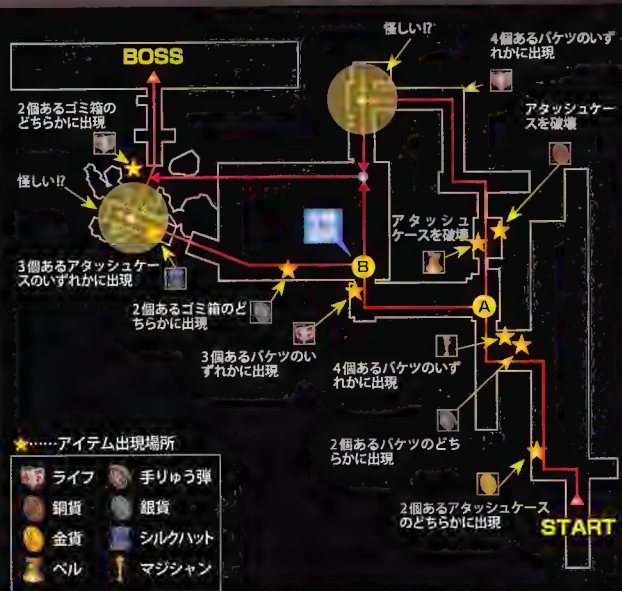
スタート～　地下鉄からエスカレーターへ

　ホームの階段手前、右を向くと水棲ゾンビがホーム下から出現し、階段の死角からゾンビが現れる。ここはもたつくと5体が一気に迫ってくるので早撃ちを心がけ、先に階段裏から現れるゾンビを一体でも倒せばかなり余裕が生まれる。
　エスカレーター付近には裏ルートへの分岐（Ⓐ地点）があるので、「ときには流れに身を任せて……」をヒントに探してみよう。その後、昇りエスカレーターですれ違うゾンビは、姿を確認するとすぐにオノを投げてくる。上への移動が始まったら、下り側を意識して待ち構えよう。また昇り切った後、シャベルを持ったゾンビがすぐに殴りかかってくるので、正面に構えて一番先に倒すこと。

エスカレーターを昇ると、ゾンビの群れがお出迎え。展開が早くなるので気を引き締めよう。

水棲ゾンビが立ち上がるまでに、先に左手奥のゾンビを一体は倒そう。
Ⓑ地点　分岐選択後、再び地下鉄へ

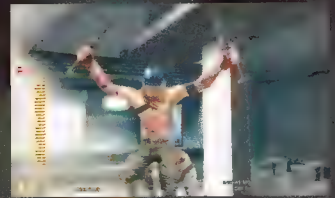
　Ⓑ地点の分岐は、ゾンビの出現数は左ルートの方が少ないが、一概にこちらが楽とはいえない。左ルートは、横倒しになっている車両を抜け、ゾンビ群と出くわす所が難所。左端のゾンビが岩を投げ、正面のゾンビが複数居るので、手りゅう弾を使ってもいい。また、暗くて見にくいが、奥のゴミ箱にライフがある。
　右ルートはゾンビの数こそ多いが、あまり攻撃してこないので手前から順次倒していこう。それより難所となるのは、オノゾンビ3体が現れる場面。オノが乱れ飛んできて非常に危険なので、頭を狙うよりもとにかく倒しにかかろう。

左ルートで車両を抜けた先はとりわけ暗いが、群れの背後に救急箱があることを忘れずに。

少しの遅れが命取りとなり、オノがどんどん飛んでくる！　胴体を撃って素早く倒すべし。
CHAPTER 3　要注意の敵キャラクター

オノを両手に持つゾンビ

オノで顔をガードしていると頭を撃てないが、攻撃しようと振りかぶったときに狙える。ただし失敗すると攻撃を受けるので上級者にしかおススメしない。胴体に弾を当てて体勢を崩す方法もあるが、3面では耐久力が低いのか失敗しやすい。要所でオノを投げてくるので、練習を積んで確実に撃ち落とせるようになろう。

帽子を被ったゾンビ

姿形は1面の小型ゾンビと似ているが、中身は大違い。出現時に倒せればベストだが、救急箱の回収と絡んで現れるのが面倒。目の前に張り付かれると振りほどけないため、ジャンプしたら頭が通過する中央ちょい上に撃ち込み開始。また、壁の側面に張り付くと回転ジャンプが始まるので最優先で狙撃すること。

BOSS BATTLE　TYPE-1210 THE EMPRESS

　ボスの弱点は顔で、コツは基本的に2ボス同様に狙いを固定しよう。途中でカメラが右を向くと、併走している電車のゾンビ群との戦闘になる。倒すのに時間がかかると、オノを投げてくる（4本）。撃ち落とすのが苦手なら手りゅう弾も使って一掃しよう。車外に回ったボスを撃つときは、窓に姿を現したときに撃つのではなく、「撃っている所にボスが姿を現す」といった感じを心掛けよう。

併走している車両の方を向いたら、飛来するオノに注意しよう。

車外のボスには攻撃が当たりにくい。攻撃を置いていく感じで。

消火器を撃ち落とす

　ボス戦ではワンシーンだけ飛び道具が飛んでくるのだが、反応しづらいので要注意。ボスの攻撃を1回キャンセルした後、ゾンビ群と戦い、振り返ると飛んでくる。左から消火器二つ、右からも一つ、合計三つを撃ち落とさないとダメージが確定！

車外のボスを狙うには

　窓の外に見えるボスは、横長の大窓1枚と、小窓2枚を通過すると攻撃してくる。大窓から姿が見えているときに弱点が見え隠れするが、つられずに窓の上付近（写真赤ワク部）を撃ち込み続ける。小窓に見える手前で、リロードを済ませておくこと。

速く走れるテクニックをマスターせよ!!

マリオカート アーケードグランプリ

ジャンプドリフトをしっかりマスターし、最速ラインをきちんとトレースできるようにしよう！

マリオカート アーケードグランプリ
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ボタン+カード
■発売日：2005年12月中旬(稼働中)
■使用基板：トライフォース

Txet：ずるずる㊥

まずは速く走るための基本をマスター！

基本はドライブゲームなので、当然通常のドライビングテクニックが速く走る基本になる。しかし、マリオカートならではの特別な走り方「スタートダッシュ」と「ジャンプドリフト」が存在するので、そのテクニックをまず理解することが重要。コツさえつかめば、結構簡単なのでチャレンジしてみよう！

コーナーでジャンプドリフト。このテクニックでインをキープしながら走るのが基本。

速く走るための基本その1「スタートダッシュを決めろ!!」

今作では、スタートするときに特定のタイミングでアクセルを踏み込むと、一気に加速ができる「スタートダッシュ」が使用可能。家庭用版よりも簡単なので、まずはこのテクニックをマスターしよう。

方法は簡単。スタートのカウントダウン時にアクセルを緩めておき、GOのタイミングで一気にアクセルを踏み込む。成功すればエンジンがうなり、猛烈な加速でスタートすることができるぞ！

スタートダッシュに成功すれば、カートは急加速する。その加速、すご過ぎて前に居るライバルに追突してしまう。必ずラインを変えること。

速く走るための基本その2「ジャンプ&ジャンプドリフト」

アクセルを踏みっ放しにした状態で、ブレーキを一瞬だけ踏むとカートがジャンプする。このテクニックを使えば、水たまりや障害物を避けることができる。また、コースのショートカットなどでも活用できるため、基本中の基本テクニックとして覚えておこう。

さらに、ハンドルを切り込むタイミングでジャンプを行なえば、ドリフト走行に移行することが可能。家庭用版でもおなじみのテクニックだが、操作方法が違うので、多少慣れが必要だ。

ドリフトさせることで、終始インをキープできるぞ！

アウトからインへ突っ込みつつジャンプドリフトへ！

Rがきついヘアピンでは、ジャンプを何度か行なうことで、ラインがふくらむのを抑制することができる。

だが、あまりジャンプし過ぎるとラインはキープできるが、速度が落ちてしまうため、ほどほどにするのが得策。

速く走るための基本その3「コインで速度UPだ!!」

コインを回収するとカートのスピードが上がるが、ライン上に無いコインは取りに行かないのも速く走るコツだ。

コインは15枚取るまで徐々に最高スピードが上がる。

コインを取る前の最高スピードは、マリオ、ルイージ、パックマン、ピノキオ、ミズパックマンが95km/h、ピーチ、ヨッシー、アカベイが94km/h、ワリオ、クッパ、ドンキーが99km/hとなっている。(50cc時)

ライン上にコインがあれば、確実に回収するように。

高低差があるところにコインが！ タイミングよくジャンプして回収だ。

グランプリモードを極めよう!!

激しいバトルを勝ち抜いていかなければならないグランプリモードでは、速く走るための通常のドライビングテクニックだけでは、到底勝ち上がることはできない。

ここで必要なのは、手に入れたアイテムを有効活用し、ライバルを蹴落とすための技だ。ずるがしこい者が勝利を得る世界だぞ!

マリオステージは、コースレイアウトは簡単だが、アイテムの使い方が難しい。

まずは「オモテ」のクリアから!!

「オモテ」のオールクリアの条件とは、マリオステージ、DKステージ、ワリオステージ、パックマンステージ、クッパステージ、レインボーステージの六つのレースすべてで優勝し、さらに各ステージの最後に登場するチャレンジステージをクリアすること。

ライバルからの攻撃から逃げ切れるかどうかが重要! 後半ステージは大乱戦になるためかなり難しいぞ。

「オモテ」のクリアは、全レースで優勝が必須条件。2位は許されないのだ。

レースよりも難しいと評判のチャレンジステージ。これもクリアの条件だ。

アイテムは優勝するために超重要!!

ゲームが進んでいくとアイテムをゲットできるが、そのアイテムを有効に使うことができないとレースに勝つことは難しい。

アイテムは、やみくもに使ってもダメだ。三つまで選べるので、レース展開を予測し、前のライバル、後ろのライバルを効率よく排除できるような選択をしよう。

アイテムの効果をしっかり把握し、コースよって使い分けよう。

使用アイテムを選んでも、アイテムボックスをゲットしないと使うことはできない。取りこぼしの無いようにしよう。

前方攻撃専用アイテムばかり選ぶと、後ろのライバルに対応できない。後方攻撃アイテムも選択するようにしよう。

ライバルの排除ばかり考えず、自分を守れるアイテムを選ぶのも重要。相手をひるませることができるクラクションなどがある。

壮絶!! 対戦バトルはアイテム命!?

通常のレースゲームにおいて重要なテクニックとは、少しでも進入速度を高くするためのブレーキングや、カウンターの当て方など純粋な技術のみで競っていた。

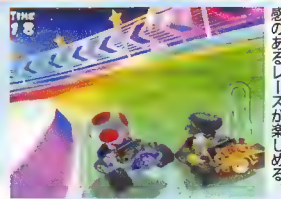
しかし今作『マリオカート』では、いい意味での理不尽システムである「アイテム攻撃」が存在する。このことにより、どんな状況でも逆転可能なスリリングな面白さを実現しているのだ。

ドライビングテクニックを磨くのも重要だが、それ以上にアイテムの選択、使用法には気を使おう。

シールドで守るのも有効だが、これでは順位を上げることは難しい。前方を攻撃できるアイテムも必ず選ぶようにしよう。

「オモテ」をクリアしたら、「ウラ」へ!!

すべてのレースで優勝することに成功したら、「オモテ」の逆走の「ウラ」モードが選択可能になる。

この「ウラ」モード、単純に逆走になるだけではなく、レースの難度が上がる。ライバルの動向には十分に注意して走ろう!

一瞬の油断も許されない緊張感のあるレースが楽しめる。

「ウラ」は今までのように簡単に1位を獲得するのは困難。ライバルが速くなっているため、常にデッドヒート状態だ。

アルバトロス級の興奮度！ 新ツアー開幕!!

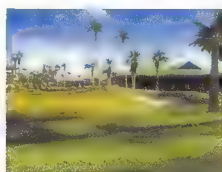
セガ ゴルフクラブ バージョン 2006 ネクスト ツアーズ
■メーカー：セガ
■ジャンル：ゴルフ
■操作方法：タッチパネル+クラブスイッチ
■発売日：2005年12月下旬(稼働中)
■使用基板：CHIHIRO™

Text：たてしゅ

進化をとげた『SEGA GOLFCLUB Version 2006 NEXT TOURS』がいよいよ稼動開始！ 今回は新コースの特徴をはじめ、変更点などを解説するぞ。大幅に追加された、数々のユニークなコスチュームも必見だ！

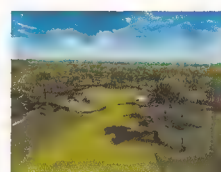
『SEGA GOLFCLUB Version 2006 NEXT TOURS』(以下セガゴルフ2006)では、新たに2コースが追加されている。今までのコースをもう遊び尽くした人にはまさに朗報だ。

また、公式大会で使用されるコースでは、なんとカップの位置が普段のプレイ時とは異なる場所に配置されることもあるのだ。今までとは攻略法がガラリと変わってしまうので、気合いを入れてプレイしよう!!

ライや天候の変化に加え、カップの位置も計算したコース攻略が必要。これは燃えるぜ！

美麗コースがズラリ！

アメリカのラスベガスにある高級リゾートコース。芝の鮮やかな緑と、白い岩や砂が織り成すコントラストがとても美しく、ラウンドするプレイヤーの目も楽しませてくれる。

難しく作りこんだコースは少ないので、初心者でも気軽に楽しめるハズ。シーサイドリゾートを極めたら、次に攻略を目指したいコースだ。

見た目にも美しい数々のコースが登場。超高級リゾート地ならではのゴージャス感が堪能できる。

国内屈指の名門！

宮崎県宮崎市に実在する、国内有数の名門コース。数々のプロトーナメント大会が開催されていることでも知られ、今年はあのタイガー・ウッズが出場したことでも名が知られている。

黒松林に囲まれた美しいコースだが、絶妙に配置されたバンカーがプレイヤーを悩ませ、グリーン上ではボールがやや止まりにくくなっている。

長距離ホールやテクニカルなコースなど、さまざまなバリエーションのホールがあって楽しい。

UP REAL リアル度UP！

システム面もパワーアップ！ よりリアルな遊びが楽しめる!!

終盤の難しいコースを先に攻略しておきたいのならINスタートを、従来どおり順番に1番ホールから始めたければOUTからスタート、というように目的に合わせて選ぼう。キミならどっちを選ぶかな？

キャディさんは、男女が選べるようになった。特定の条件を満たすと、クラブハウス内でコスチュームの変更などもできるようになっているのだ。

コース順も考えよう！

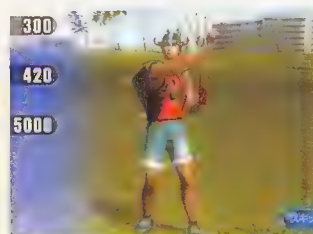
システム面で大きく変わったのは、ラウンド開始時にINまたはOUTのスタートを選べるようになったことだ。通常は1番ホールから開始するOUTスタートになっているが、INを選択すると10番ホールからゲームが始まる（クラブスイッチを引きながら決定）。18番の次に1番ホールへと移動して最後は9番ホールでホールアウトとなるのだ。

また、キャディも男性と女性が選べる（※ICカード初回使用時のみ）ようになり、さらにコスチュームも変更できるようになっているぞ！

コスチュームも大幅に追加！ 今回はその一部を紹介!!

魅惑のアイテムが満載！

本作品のファンなら誰もが気になるであろう、キャラクターのカスタマイズアイテムも大幅に追加された。特にコスチューム類は、写真を見ればわかるようにこれまでよりもさらに大きく変化しており、数々のユニークなデザインで我々プレイヤーの目を楽しませてくれるのだ。

なお、旧バージョンで今までにコレクションしたアイテムは、新バージョンへカードデータを更新する際にそのまま引き継がれるようになっているので安心だ。さあ、再度コンプリートを目指してプレイしよう！

うーん、とっても活動的。背中のスケボーはどこかで見たような？

このすさまじい威圧感！ まさか、ミスターXからの刺客なのか!?

チアガールにも見えるが、れっきとしたプレイヤーだ。かわいい。

キャプテンハットと眼帯がトレードマークの海賊ルック。渋いぜ！

趣味は生け花だったはずだが……。もしかしてゴルフも趣味なのか？

FPSの魅力をその手で体験せよ！

COUNTER STRIKE NEO

カウンターストライク ネオ

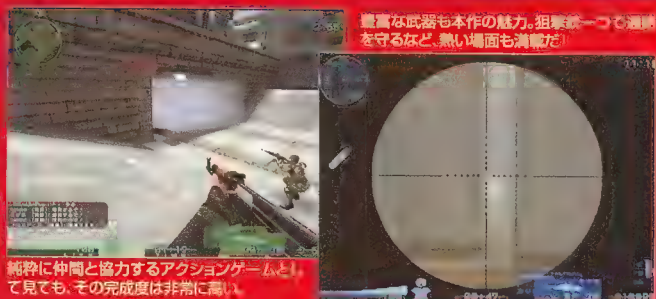
ついに本格稼動を迎え、その斬新な筐体でアーケードゲーマーの注目を集める『カウンターストライク ネオ』（以降『CSNEO』）。まずは基礎から覚えよう！

カウンターストライク ネオ
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：FPS（ファースト・パーソン・シューター）
■操作方法：キーボード＋マウス
■発 売 日：2005年10月下旬（稼動中）
■使用基板：ナムコ システムN2

Text：カイゼルちくわ

意外と簡単？　まずは遊んでみよう！

ゲームセンターでは見慣れない、キーボードとマウスを使うという筐体が先に目立つ『CSNEO』だが、この操作方法はマウスルックと呼ばれ、歴史あるFPS（First Person Shooter）の世界では常識的なものだ。対戦格闘の操作が8方向レバーとボタンに定着しているように、このキーボードとマウスこそがFPSに最適と世界で認められた操作環境なのだ。

よって「斬新すぎる」などという心配は無用！　むしろパソコンユーザーの意見で長年磨かれてきたFPSは、万人に勧められる名作ジャンル。未経験の人でも、一度遊ぶと即ハマってしまうことも多いとか……!?

純粋に仲間と協力するアクションゲームとして見ても、その完成度は非常に高い。

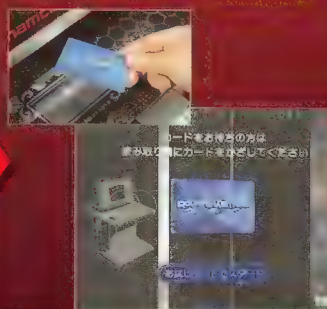
豊富な武器も本作の魅力。狙撃銃一つで通路を守るなど、熱い場面も満載だ！

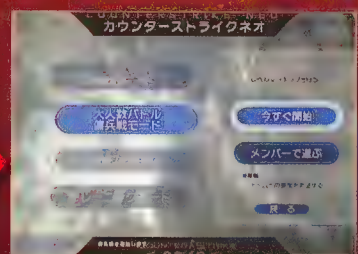
『CSNEO』を楽しむためのプレイングマニュアル

本作を遊ぶにはまず何から？　ゲームの流れを紹介していこう。

1 まずはお試しモード！

まずはICカードを購入するより先に、カード無し・1クレジットで遊べる「お試しモード」をプレイしてみよう。基本操作の説明に加え、実戦訓練まで体験できる充実の内容により、基礎が簡単に身に着くぞ。

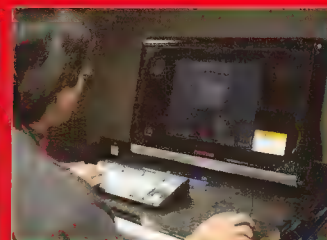
2 カード購入、プレイ開始

基礎を身に着けたら、いよいよICカードを販売機で購入してゲーム開始。カードは、読み取り機の上をスッと通すだけでデータを認識してくれる。名前を登録し、いざ『CSNEO』の戦場へ！

3 オススメは傭兵戦モード！

本作でもっとも遊びやすいモードが、この「大人数バトル傭兵戦モード」。最大10人vs10人というかつて無い規模での対戦が可能な上、レベルマッチング機能を選択していれば常に同レベルのプレイヤーとの接戦が楽しめるぞ。既にプレイを始めている友人と一緒に遊びたいときは、「メンバーで遊ぶ」を選択して友人の名前を入力すればOKだ！

これだけは覚えておきたい 操作方法

まずは以下の操作キーを覚えよう。特にEキーが重要ってことだけでも知っていれば、基礎は完璧……!?

その他の操作

ESC:サブメニューを出す
TAB:スコア表示
SHIFT:音を立てずにゆっくり歩く
Q:グレネードを持つ
（マウス左クリックで信管を抜き、ボタンを離して投げる）
R:弾のリロード
G:持っている武器を捨てる
（武器を拾うときは上を通る）
B:個別買い物メニューを出す
<:ライフルの弾丸を買う
>:ピストルの弾丸を買う
SHIFT＋F3:解除キットを買う
etc.

キーが多くて戸惑うかもしれないが、操作のほとんどは片手で使うマウスで行なえるため安心してほしい。

敵が来たらその方向にマウスで視界と照準を動かし、左クリックで撃つ──基本はただこれだけだ。

まずは練習もアリ？
上では傭兵戦モードを最初に勧めているが、お試しモードでまだ実感がつかめていなくて対人戦は不安……という人は、まずは相手がすべてCPUになる「トレーニングモード」で練習してみるといいだろう。このモードは同じゲーセン内で仲間とも遊べるので、うまい人のお手本を見ながら練習するのもオススメ。ESCキー→F4キーで陣営変更もできるので、両陣営で練習を積もう！

実戦では必須となる 基本技術

モードを問わず、必ず必要になる実戦の基礎がこちら。勝利条件に密接にかかわる事項なので、必ず覚えよう！

買い物

戦闘開始時にプレイヤーたちが居るベースエリアでは、武器や防具などを買える。生存率&撃破率アップのためにも、装備は必須だ。

ベースエリア（スタート地点）でF1～F15キーを押すあるいはBキーで買い物メニューを表示してクリック

NEO側の場合、解除キットは絶対必須。オススメメニューには表示が無いので要注意！

ベースキャンプでファンクションキーを押すと、対応したオススメ武器が即座に購入可能。さらにBキーで、オススメ以外も含む全装備が表示されるぞ。武器のほかに、F1で買える防具とNEO陣営のSHIFT＋F13で買える解除キットは必携だ！

ピストル系
基本となる武器。連射力は無いが安定した命中率で近距離戦向け。

マシンガン系
連射が効くため制圧力が高く、多く使われる武器。初心者にもオススメ。

ショットガン系
広範囲に攻撃できるが、射程は短い。近距離戦では最強の武器か？

ライフル系
連射できるものから狙撃銃まで、種類が多く、中上級者向けの主力武器だ。

グレネード系
いわゆる手りゅう弾。煙幕弾や閃光弾もあり、使いこなせれば超強力!?

爆弾の設置・解除

設置 爆弾設置ポイントに入りEキーを押しっ放し

解除 爆弾のすぐ横に移動し、爆弾に照準を合わせたままEキーを押しっ放し

爆弾の操作は勝利のために必須。ゲージが100%になるまでにキーから指を離すとやり直しになるぞ！

4 いざ、戦闘開始！

モードを選択し終えたら、いざ戦闘開始。既に戦闘が行なわれている戦場に途中参戦となる。ただしその戦闘が終了したら即座にゲームオーバーではなく、各プレイヤーが持つ「持ち時間」が無くなるまではいくつもの戦場を渡り歩き、戦い続けることができるぞ！（クレジット追加で時間延長）

戦闘参加（所属軍はランダム）

CSF軍　勝利条件
- MAPにある二カ所の爆弾設置ポイントのいずれかを爆破する
- 敵を全滅させる

NEO軍　勝利条件
- 設置されている爆弾を解除する
- 敵を全滅させる（爆弾が設置されていない場合）
- 制限時間の経過

CSFは爆破を目指せ！

CSF側は敵を全滅させるか、爆弾を設置して45秒後の爆破まで守り切れれば勝利だ。爆破にはCSF側も巻き込まれ死亡してしまうので、爆弾のアラートをよく見て爆発前になったらその場を離脱せよ！

NEOは守りを固めろ！

防衛成功！

NEO側は敵を全滅させるか、時間切れまで爆弾設置を妨害するのが理想。爆弾を設置されてしまったら、即座に敵をけん制しつつ解除に向かおう。ただし解除キットが無いと、解除には2倍の時間が……。

プレイ時間内での合計勝利数は!?

最終的な勝敗は、各ステージの制限時間内で戦闘を繰り返し、より勝利数が多かった陣営の勝ちとなる。いくら敵にやられても、ゲームオーバーになったり敗北には直接つながらないので、恐れず前線で戦おう！

これを覚えればかなり強く!? 応用技術

数ある中から、即戦力の技術を紹介！

リコイルコントロール

マシンガンなどは連射し続けると、射撃の反動（リコイル）で銃口が上へとそれ、狙いが狂う。撃ちながら照準を少しずつ下に動かし、狙いを維持しよう。

左がそのまま連射した時、右が反動を制御した時の弾痕。ここまではっきりと集弾率に差が

カバーリング

本作では2対1、3対2など、味方の数が多い状況では絶対的に有利になる。特に理由が無ければ常に二人以上で行動し、お互いの死角をカバーし合おう。

写真左に居る、爆弾を背負った味方には特に援護が必要。設置完了までフォローを怠るな！

NEWS 12月、新MAP登場！

[illegible]

今回の取材協力店舗 LEDZONE蒲田店

[illegible]

勝つための心得は？
まず買い物で防具（F1キー）を忘れずに購入し、武器は慣れるまでは扱いやすい「K&M Sub-Machine Gun」（F2キー）を使おう。敵を撃つときは防具が無い頭部付近を狙い、撃ちながら照準を胸付近まで下げていく感じで！　弾が切れたら即、マウスホイールを動かして拳銃に持ち替えればOKだ。弾切れしなくても交戦が終わったら、物陰に隠れてからRキーで弾丸を補充（リロード）しよう。

さらなる高みを目指して飛翔せよ！

エスプガルーダII
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日：2005年11月(稼働中)
■使用基板：—

Text:伊勢猫、C・LAN

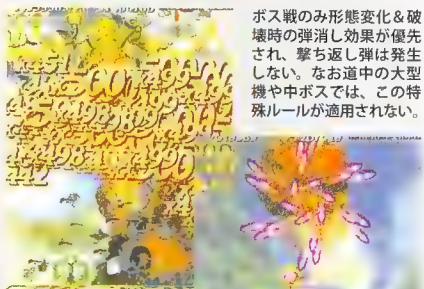
※本記事の攻略内容は特に明記されていない場合、アゲハ使用&覚聖オーバーレベル3(赤レベルMAX)となります。また、前号の記事内容は製品版と若干異なったバージョンを元に作成したため、製品版と違う個所があったことをお詫びさせていただきます。

エスプガルーダII ESPGALUDA II
覚聖せよ。生まれし第三の輝石

今号はステージ3の稼ぎ攻略パターンと共に、新たに判明した絶死界システムの情報を掲載。これらを参考にハイスコアを目指せ！

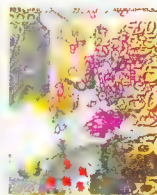
覚聖講座
～初級・絶死界システム編～

画面上の敵機と敵弾にスロー効果を与える本作独自の覚聖システムだが、実は覚聖死界と覚聖絶死界の間に、敵弾の変換内容と倍率以外にもシステム的な相違点がいくつかあることが判明した。その代表的なポイントは全部で三つ(右記参照)あって、これらを意識するだけで安定した稼ぎパターンの作成が可能。中でも弾消し効果と弾速変化は重要なポイントで、絶死界解除時のミスをかなり軽減できるはずだ。そのすべてを解明できた訳ではないが、各項目別に編集部で独自に検証したデータ結果を公開。パターン作成時の参考として見てもらいたい。

これ以外にも、敵弾と撃ち返し弾で変換時の基本点などに違いがあるようだ。絶死界コンボを継続する場合、通常弾を多く撃つ敵機を組み込んだ方が大幅にスコアアップする。また撃ち返し弾は、死界中の敵機破壊で消滅するが金塊は発生しない。

ボス戦のみ形態変化&破壊時の弾消し効果が優先され、撃ち返し弾は発生しない。なお道中の大型機や中ボスでは、この特殊ルールが適用されない。

弾幕変換時の撃ち返し弾は2種類あって、破壊した敵機からは放射状に高速弾24発が発生。敵弾からは1発ごとに自機狙いの撃ち返し弾1発が発生。

システム検証01 覚聖のカウンタ減少

覚聖中は時間で覚聖カウンタが減少する。そして、敵機破壊時の減少量はカテゴリ分けできる。この減少量だが、実は死界より絶死界の方が減少幅が少ないことが判明。特筆すべきはザコ破壊時で、計測した限りカウンタは減少しない。また絶死界中の金塊カウンタは、ステージ数と共に減少率が下がっていく。

破壊時の減少数と別に覚聖解除時で覚聖カウンタが-40されていく。

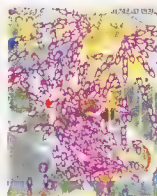
■敵機破壊時の減少数

	ボス	通常敵	ザコ
死界	-60	-25	-5
絶死界	-50	-10	0

■金塊カウンタ減少数

Stage 1	聖霊石500/金塊999
Stage 2	聖霊石500/金塊999
Stage 3	聖霊石500/金塊666
Stage 4	聖霊石500/金塊666
Stage 5	聖霊石500/金塊499
Stage 6	聖霊石500/金塊499

システム検証02 弾幕変換時の弾消し

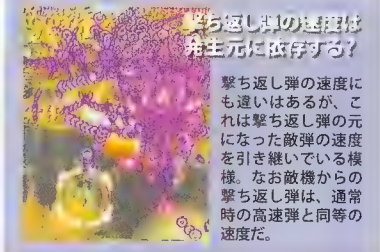
同じように撃ち返し弾を誘導しているつもりでも、数十～数百単位で差が出る絶死界の弾幕変換コンボ。その一番の理由は弾幕変換時の弾消し効果で、自機周囲（覚聖ゲージとほぼ同等）にある敵弾&撃ち返し弾に限り、倍率はかかるが撃ち返し弾が発生しない。このため極端に引き付けての弾幕変換は点数が落ちる原因にもなる。

自機周囲は撃ち返しが発生しないため逃げ道の確保にも役立つぞ！

システム検証03 覚聖時の弾速変化

撃ち返し弾が発生しないボス戦は、絶死界で高得点を狙える絶好のチャンス！　ところが実際に試してみると、同じタイミングでも点数が安定しづらい。これには覚聖切り替え時の弾速変化が関係しており、絶死界は発動時よりも発動後の敵弾が速いことが原因。具体的には覚聖時間が長いほど、より多くの敵弾を画面上に止めて高倍率を狙っていける（リスト参照）。また、絶死界の解除時に撃ち返し弾が高速化する現象は、弾幕変換中の解除で回避可能。実体化した撃ち返し弾は、例外無く加速するようだ。

■覚聖発動のタイミングと弾速変化

状態	種別	通常時	発動時	発動中	解除時
死界	通常弾	常速	低速	低速	低速
	撃ち返し弾	低速	常速	常速	高速
絶死界	通常弾	常速	低速	中速	中速
	変換状態	低速	停止	停止	停止
	撃ち返し弾	低速	常速	常速	高速

発動時の画面上にある敵弾より、発動後の敵弾は速度が速い。ボス戦に限らず道中でも意識すれば倍率が伸びる。

撃ち返し弾の速度は発生元に依存する？

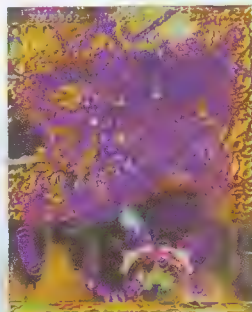
撃ち返し弾の速度にも違いはあるが、これは撃ち返し弾の元になった敵弾の速度を引き継いでいる模様。なお敵機からの撃ち返し弾は、通常時の高速弾と同等の速度だ。

Stage-3

姉と弟と…

このステージで大きな得点源になるのが2種類の大型機。1UPとボス戦を見越して、聖霊石と金塊の数を調整しよう

塔の要塞
そこは空に浮かぶ要塞。ソーマの廃棄処理場のようだが、充実された武装はいったい？　錆び臭い匂いと硝煙を浴びながら、アサギには聞こえた。あまりにも場違いなこの場所で……少女のすすり泣く声を……。

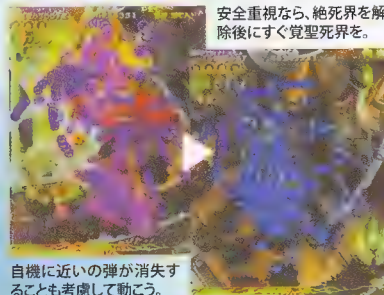
この面に登場するストラスは、2編隊がワンセットで飛来する。時間差で登場するシーンが多いので、追い詰められないように注意。広い方へ少しずつ動くか、大きな動きを入れてすき間を作り、切り返していこう。稼ぎの大まかな方針は、ウロボロス1機目で覚聖死界を展開。これで稼いだ金塊で、2～4機を絶死界で稼ぎ、そのままシエロプまでつなぐ。中ボスで金塊をため、後半のリンドブルムに備える。後半はリンドブルムで稼ぐことになるが、1UPとボス戦のことも考えて、使い切らないように注意。

聖霊石＆金塊は、開幕0として進めている。残量で調整してみよう。

覚聖絶死界ポイント1　ウロボロス3機をつなぐ

[illegible]

覚聖死界ポイント1　ウロボロスで金塊補充

[illegible]

覚聖絶死界展開中は、稼ぎが効率よく決まっているほど弾数も増える。∞を描くように動くと追い詰められにくい。中央から左上（右上）へ、続いて右下へ戻りつつ反対側へ、と振り子のように動こう。弾を消した瞬間は大きく動いて撃ち返し弾を流すことがポイント。

安全重視なら、絶死界を解除後にすぐ覚聖死界を。

自機に近いの弾が消失することも考慮して動こう。

ステージ後半は次のページで

AREA BOSS　武装エレベーター　サブナク

名称	得点／分類／聖霊石／金塊
第一形態	100,000 ／中ボス／ 21 ／ 20
第二形態	200,000 ／中ボス／ 31 ／ 30

BOSS PARTS

名称	得点／分類／聖霊石／金塊
A [illegible]	30000 ／中ボス／ 0 ／ 0
B 補助エンジン	20000 ／中ボス／ 0 ／ 0
C [illegible]	10000 ／中ボス／ 0 ／ 0
D デッキ砲	0 ／中ボス／ 0 ／ 0

第一形態

[illegible]

第二形態

[illegible]

二層の打ち返し弾に注意！

サブナクを覚聖絶死界で破壊すると、高速と低速の撃ち返し弾が交じる形になる。この現象は後半のリンドブルムなどでも発生する（詳細は100ページ）。解除の瞬間は高速弾に注意！

二段階の撃ち返し弾が！　気を抜かずに安全圏へ移動。

Stage-3 BOSS

ジャノメ

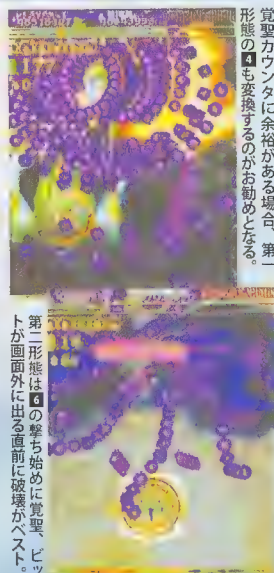
■BOSS DATA

名称	得点/分類/聖霊石/金塊
第一形態	200,000点/ボス/31/30
第二形態	300,000点/ボス/31/30
第三形態	700,000点/ボス/51/50

稼ぎパターンの基本方針

ステージ３ボスのジャノメは、第一形態と第二形態で絶死界を使えば、700万ずつ稼げる。とはいえ、ボス前の大型機リンドブルムとライフアイテムに絶死界を使用すると、覚聖カウンタが足りなくなりがち。このため、第一形態で聖霊石を回収し、第二形態を弾幕変換→第三形態で聖霊石or金塊の回収がベターな選択だ。

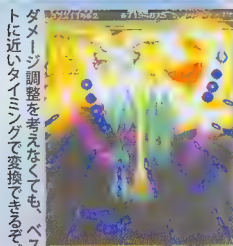
さて、アゲハなら第一形態は攻撃力の高いレイピアを当て続ければ3途中で倒せる。覚聖ポイントは4となるが、聖霊石の回収だけを考えるなら速攻で倒してもいい。

第二形態は6が覚聖ポイントだが、ダメージを与え続けると5で形態変化。このため4でダメージを抑えるなどして、5後半でボス耐久力が無くなるよう調整したい。なお1でビットを破壊すると、反対側の対になったビット攻撃時に自機狙いの連射弾が追加されるので注意。

覚聖カウンタに余裕がある場合、第一形態の4も変換するのがお勧めとなる。

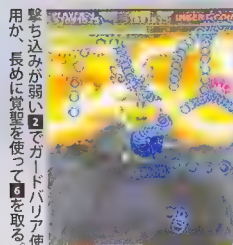
第二形態は6の撃ち始めに覚聖、ビットが画面外に出る直前に破壊がベスト。

ダメージ調整を考えなくても、ベストに近いタイミングで変換できるぞ。

vs.タテハ使用の場合

通常時の攻撃力がアゲハよりも少し低いタテハは、レイピアでダメージを与え続ければ第一形態はベストタイミングのダメージ調整が可能。第二形態はアゲハ同様、5で形態変化してしまうが、移動速度は遅めなので弾幕回避は問題無し。あまりダメージ調整を意識せずとも、5を回避していけるはずだ。

撃ち込みが弱い2でガードバリア使用か、長めに覚聖を使って6を取る。

vs.アサギ使用の場合

通常時の攻撃力が低いとはいえ、第一形態に関してはベストタイミングでダメージ調整が終了。問題は第二形態で、1～2の間にオプションがビットをサーチするため、レイピアだけだと１周目の6までにボス耐久力を減らし切れない。6を弾幕変換する場合は、ガードバリアで時間を短縮しよう。

ライフアイテムで1UP!?

既にご存知のプレイヤーも多いとは思うが、ステージ３ボス前に以下の条件（編集部調べ）でライフアイテムが出現するぞ。

覚聖中のオートバリアも駄目なようだが、普通にミスした場合はアイテムが出せる。

ジャノメ形態別 攻撃パターン一覧

第一形態[1～4]

第一形態[1～6]

第三形態[ループ]

COBRA THE ARCADE™

宿敵との決着！ そして……!?

今回は、ゲームのハイライトとも言うべき4面と5面の紹介するぞ。また、知ってて得する稼ぎの基礎知識も併せて紹介！ ハイスコアで全宇宙に君の名を轟かせろ!!

コブラ・ザ・アーケード
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー+ペダル
■発売日：2005年11月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256+HDD

Text：カイゼルちくわ

すでに稼動からしばらくたったということで、条件を満たさなくてはプレイできない4面と5面を、すでにプレイしているという人も多いのではないだろうか？ 今回は、これら終盤ステージの道中やボスの紹介に加えて、かなりの盛り上がりを見せているインターネットランキングに参加するには必須の知識となる、得点倍率システムの基本を紹介していくぞ。

特に得点倍率システムについては、意外と見落としている人がほとんどで、「いつの間にか倍率が元に戻ってる?」などという事例も多い模様。今回で倍率アップの基礎を頭にたたき込んで、ぜひランキング上位入賞を狙ってみてほしい！

新モード出現!?

新モードについてだが、まずこのモードを出すには最初から遊べる三つのストーリーをクリアし、STORY 4（4面）を出現させる。そしてこのSTORY 4を、コブラルートとレディルートの両方でクリアすることで、新たにSTORY 5（5面）が出現。これを両ルートでクリアすると、晴れて新モードの「エターナルモード」が出現する。つまり、両ルートで全5面をクリアーすればいいのだ。

エターナルモードは全5面を、デモシーンや追加クレジット無しでLIFEが続く限りプレイするモードだ。腕がよければワンコインでエンディングまで行けるものの、休み無しのプレイとなるのでプレイヤー自身の体力が問われる難関だぞ！

コブラの戦いは続く！

このエターナルモードこそ、ガンシューとしての『コブラ』の真骨頂。集中力を最終ボスまで維持できるか!?

ハイスコアの鍵？ 倍率ゲージの謎

このゲージが問題の「倍率ゲージ」。不意に増えたり、ゼロに戻ったり……。その法則は？

『コブラ』での得点稼ぎにおいて、最重要となるのが「倍率ゲージ」による敵兵の得点増加だ。敵を撃つことでゲージが上昇し、満タンになると倍率が増加。敵を撃たないでいるとゲージは少しずつ減り、攻撃を外してしまうと倍率共々一気にゼロに……と、法則自体は非常に単純だが、いざ意識してみるとなかなか増えないのも事実。

インターネットランキングも盛り上がってきている今、この稼ぎの面白さを無視するのはもったいない！ この倍率ゲージを維持するための、基礎テクニックを紹介するぞ。

ノーマルショットが基本

まず簡単に倍率を上げる方法としては、固い敵（中ボス、ボスなど）をノーマルショットで攻撃することが挙げられる。倍率ゲージは敵に攻撃を当てるたびに上がるので、ノーマルショットでより多くの攻撃をたたき込んだ方がゲージが増加するのだ。

ただし撃ち過ぎると外れ弾を撃ってしまう危険があるので、慣れるまではノーマルショットで体力をケズリ、とどめは確実にサイコショットで刺すようにしよう。また、サイコショットのためにトリガーを引く時はペダルから足を離し、身を隠した状態になってから引こう。これで暴発を防げるぞ。

硬いボスは倍率の稼ぎ所。ただし欲張ると、時間切れで倍率がゼロに！

インターネットランキングに参加してみよう！

現在公式HPで開催されているインターネットランキングには、ゲーム開始時のデータ画面か、カードの印刷で確認できるパスワードを入力するだけで参加できる。ただし追加モードの記録はデータ画面では確認できず、次のプレイ時にはカード印刷面が書き換わるので、必ず毎回メモしておこう！

公式ホームページアドレス
http://www.namco.co.jp/aa/am/vg/cobra/special/

ランキングでの順位向上を目標にすれば、よりプレイに熱中できるはず！

まずは正確に撃つ！

まずは敵を外れ弾ゼロで、逃さないように倒していく。ノーマルショットでは外しそうな小さな敵は、サイコショットで処理していこう。

倍率をキープしろ！

一定時間敵を撃たないとゲージは減る。またダメージを受けるとゲージと倍率は初期値に戻る。間を空けず、しかし焦らず敵を撃ち続けよう。

一気にスコアアップ!!

倍率がかかった状態でザコ敵を一気に倒せば、得点が飛躍的に上がる！ 開発スタッフによると、理論上倍率は10倍以上にも高められるようだ。君は倍率の果てを見られるか!?

はみ出しザックニ箒肩 もしスコアを極めたいと思ったなら、すべての敵をノーマルショットで倒すことを目標にしてみてほしい。ザコ敵のほとんどは、倒す際にノーマルショットでなら3発の攻撃をたたき込むことができるため、すべての敵にこの追加撃ち込みを続けていくと……!? ただし一発でも外せばすべてが水の泡。人間の限界に挑むこのシステムに、立ち向かう勇気のある猛者を待つ！

STORY 4 財宝の秘密
～THE TREASURE'S SECRET～

ついに「財宝」のある惑星サドスに降り立つコブラ。財宝は古代文明の最終兵器であると知ったコブラは財宝を葬ろうとするが、そこに現れたのは!?

AREA 1 遺跡

ソード人は剣が本体で、鎧を撃ってもダメージを与えられない。スノウ・ゴリラの砲撃にも要注意だ!

BOSS バベル王

攻撃は単調だが、後半からは超能力でこちらの視界が奪われ、動きが見づらくなるぞ。

AREA 2 サンドラ追撃

物陰からサンドラとスノウ・ゴリラ兵の奇襲! さらにはサイコガンの能力がコピーされて…!!

最終兵器を手にしたサンドラは、兵器を進化させつつ部下とともに激しい波状攻撃をしてくる強敵。サンドラよりも先に部下を全滅させることを優先し、波状攻撃をさせないように心がけよう。物陰に隠れた敵を見逃すな!

BOSS 最終兵器

ミサイルなどで派手に攻撃してくるが、攻撃はどれも遅め。確実に避けよう。

STORY 5 宿敵! クリスタルボウイ
～CLASSIC RIVAL, CRYSTAL BOWIE!～

ギルド親衛隊を引き連れて現れ、最終兵器を奪い去ったボウイ。宿敵との因縁を断ち切るため、コブラたちは親衛隊旗艦ブラックシープに戦いを挑む!!

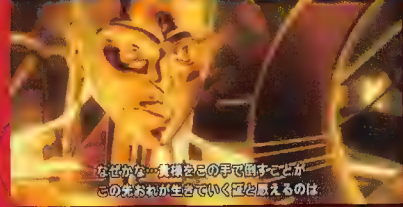
AREA 1 VS親衛隊

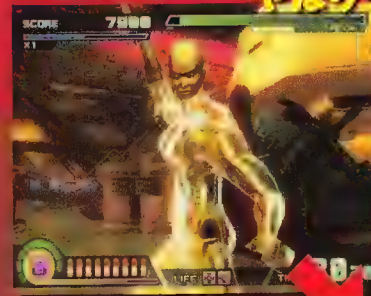
押し寄せる圧倒的な数の戦闘機を撃破せよ! 戦艦級の敵は攻撃が非常に激しいので、慎重に戦おう。

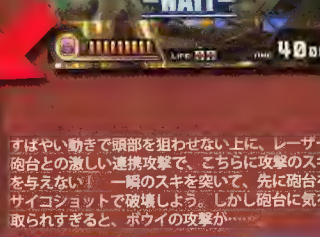
BOSS ブラックシープ

AREA 2 艦内

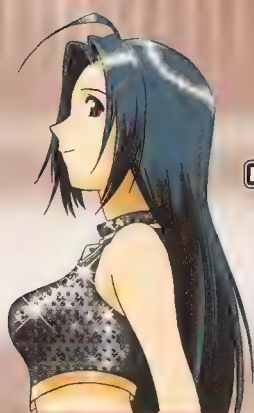
ボウイを守る護衛は、変幻自在の小型蜂メカ集合体。ザコ兵以外にも、ゾロスなどのボスキャラに変身!?

LAST BOSS クリスタルボウイ

崩壊していく旗艦の中で、逃げ場のない最後の決戦が始まる! 1面ボスとして登場した時とは比べものにならない多彩かつ強力な攻撃を前に、さしもの「不死身の男」コブラも苦戦は必至か……!?

やはりサイコショットが効かない!?

以前登場した時のクリスタルボウイと同じく、ヤツの特殊偏光ガラスの体にサイコショットは効かない! ノーマルショットで撃つ場合も、頭部を狙わないと効果がないぞ!

最凶最悪の砲台との連携

すばやい動きで頭部を狙わせない上に、レーザー砲台との激しい連携攻撃で、こちらに攻撃のスキを与えない! 一瞬のスキを突いて、先に砲台をサイコショットで破壊しよう。しかし砲台に気を取られすぎると、ボウイの攻撃が……

さらにこの後、ボウイの切り札が発動! 君は最強の宿敵に打ち勝つことができるか!?

はみ出し ザックニ等兵 最終ボスであるクリスタルボウイは、アーリマンの力も得ていないのに文句無しで本作最強の敵。特に倍率ゲージを維持しながら戦うには、その動きの速さと当たり判定の小ささが致命的だ。また、攻撃は前兆とほぼ同時に飛んでくるほど速く、今までのボスと同じ感覚で戦うのは危険だ。不審な動きや静止する動きを見せたら、即座に隠れるくらいの心構えで挑もう。

今日も芸能界で奇跡が起こる！

THE iDOLM@STER アイドルマスター

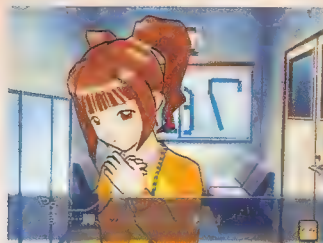
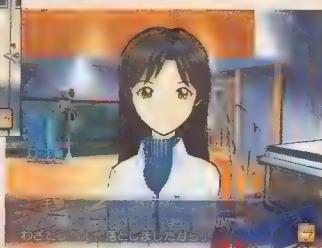
アイドルマスター
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年7月下旬(稼働中)
■使用基板：SYSTEM256
芸能番記者:田渕健康　イラスト:saxyun

まだまだ新規参入プロデューサー増加中の当タイトル。興味はあるけど未プレイだった方も、お冬休みや年末年始を利用して、新たにプレイを開始してみてはいかが!?

アイマス総合情報ページ MASTER'S CHANNEL

全国プロデューサーたちの、各アイドルに対する得票数(採用率)で決定する人気アイドルランキング。今月は上位陣に大きな変化が起こりました！

今月の人気ランキング！～12月編～

これまで首位を堅守し続けていた如月千早が後退し、1位を奪取したのはハイタッチャー・高槻やよい！　これまでボーカル偏重だった流行が、常に変動するような仕様になったことにより、ボーカル神として君臨していた千早の牙城を崩した模様!?　中盤の順位では、三浦あずさが上位陣に迫る安定した人気を見せており、来月のランキングが気になるところです！

やよい、ついに1位を獲得です！　彼女のキャラクターに魅かれてるプロデューサーも多数いる模様。

惜しくも1位を転落した千早。しかし、彼女の実力は多くのプロデューサーが認めるところ。次回復活か!?

PICK UP IDOL

今月ピックアップするのは、安定した実力で人気ランキング上位に位置し続ける天海春香。ボーカル能力にアドバンテージを持ち、ダンス、ビジュアルも平均的。弱点らしい弱点が見当たらず、性格がいいためにテンション維持も容易な彼女は、まさに優等生的アイドル。メンバーに加えてもマイナス要因が見当たらないのがグッド！

アイドルの中でもメインを張るだけあって、性格、能力ともに及第点！

12月の人気ランキング

12月の人気アイドルランキング
(12月3日・765プロ調べ)

順位	名前	
1位	高槻　やよい	↑
2位	天海　春香	↑
3位	如月　千早	↓
4位	三浦　あずさ	→
5位	菊地　真	↓
6位	萩原　雪歩	→
7位	秋月　律子	→
8位	水瀬　伊織	→
9位	双海　亜美/真美	→

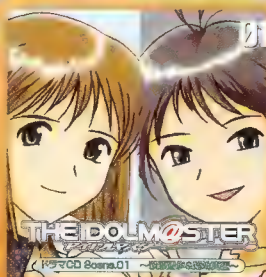
BOOK

アイドルマスター コミックアンソロジー 登場！

■価格：848円(税抜き)
■発行元：一迅社
■表紙イラスト：松山せいじ
■ILLUSTRATION：佐倉小枝、シモさん、巻田佳春
■COMIC：東 静馬、あらたとしひら、苺畑みなも、上田夢人、GUNP、草壁レイ、小島祥太朗、ささき雅、しんやそうきち、セレヴィ量産型、匿奈木のぞむ、杜菜りの、広輪 凪、ぷろとん(原作：ディレ1)、牧野博幸

さまざまな分野でムーブメントを起こしている『アイドルマスター』ですが、コミック業界がこれを見過ごすわけがないっしょ～！　ということで、一迅社から先陣を切って『アイドルマスター』のコミックアンソロジーが登場です。

シリアスなストーリーものからコメディまで、幅広い作風のコミックを収めた一冊！　公式webなどの4コマでおなじみのぷろとん氏も、今回はディレ1さんとストーリーものに初挑戦!?　各アイドルが満遍なく活躍しているので、すべてのプロデューサーさんもご満悦できるでしょう！　コミック業界でもアイマス熱は上昇中らしく、来月も新刊情報をご提供できるかも!?

MULTIMEDIA

待望のドラマアルバムがフロンティアワークスより発売決定！

アイドルマスター　Scene.01
～萩原雪歩＆菊地真編～
価格：3,150円(税込)
発売日：2005年12月22日
品番：FCCG-0001

好調なCDセールスを続ける『アイマス』に、今度はドラマアルバムが登場！

今回発売される「Scene.01」でスポットライトが当たるのは、雪歩と真の人気キャラの二人！　アイドルを目指して765プロに入った雪歩と真が、さまざまな苦難を乗り越えながら成長していくと言う、アイドルものの王道とも言うべきストーリーが展開する。しかし、そこは『アイマス』ならではの味付けがされており、真が向かい合う厳しい現実や、雪歩が乗り越えなければいけない壁などを、仲間の助けとともにどのように克服していくかが見どころ！

ボーナストラックとして、「もしも真が画家だったら」と「もしも雪歩がエレベーターガールだったら」の二編も収録されているので、こちらも外伝的に楽しめそう！　もちろん、真と雪歩のほかにもアイドルたちは登場するので、すべてのファンにお勧めできる一枚になっているぞ。

行列のできるアイマス設置店 Vol.2

東京・プラボ中野店

発売前からのロケテストも行なわれ、早くからコアなプロデューサーたちが集っていた『アイマス』の聖地の一つ、それがプラボ中野店ーッ!

「当店では、『アイマス』好きの方々が、くつろぎながら長時間滞在できるような趣向を凝らしております。コミュニケーションノートや事務所同士の交流も盛んなので、冬休みを利用しての遠征などもお待ちしております!」(プラボ中野店より)

中野最大級の規模を持つプラボ中野店。ブロードウェイから接続できるぞ。

プラボ中野店は、JR中野駅の北口正面のアーケード商店街の突き当たり、中野ブロードウェイの一階部分から入店することができるぞ。
東京都中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイ別館　TEL:03-5380-5442

2階に作られたコーナーには2セット8台の筐体が稼動中。休憩用ソファーもあり!

ココでしか見れない声優さんたちのサイン入りカードの展示!　壮観であります。

紹介店大募集ーッ

当コーナーでは、『アイマス』が盛り上がっているお店を募集中です。イベントを開催している店舗や、プロデューサーさん同士の交流を手助けしているナイスなお店をどんどん紹介していく予定です。

「ぜひ、このお店を紹介したい!」というお勧め店舗がありましたなら、お店の外観写真や設置コーナー周囲の写真に住所や連絡先を添えて、当コーナーまでお送りください。

プロデューサーさん個人がお勧めする場合は、お店側の許可をもらってから送ってくださいね。

アルカディア編集部「アイマス設置店」係まで
idol@arcadiamagazine.com

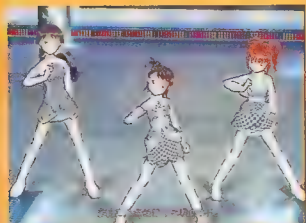
TOPIC

THE IDOLM@STER スーパープロデューサートーナメント開催!

現在、『アイドルマスター』携帯サイトにて、「THE IDOLM@STER スーパープロデューサートーナメント」を開催中!　2005年12月15日から始まった当イベントは、期間中に新結成して登録されたユニットの中から、曲ごとに好成績を収めた上位10名のプロデューサーを選ぶという期間限定イベントだ。特別ルールとして、引退までにプロデュースできる曲は「THE IDOLM@STER」を除くいずれか一曲、特別オーディション「VOCAL MASTER」「DANCE MASTER」「VISUAL MASTER」のいずれか一つ以上に合格しなくてはいけないという規約が存在し、これさえ満たしていれば、あとは通常どおりのプレイでOK。その各曲上位10名がプロデュースしたパートエディット曲から1曲(全9曲)が選考され、コロムビアから3月に発売されるCDに名前、楽曲(パートエディット)、ステージ写真が掲載される!

詳しいルールは公式HPでチェックしよう!

アイドルマスター・公式web http://www.idolmaster.jp/

■開催期間:2005年12月15日〜2006年1月15日
■選出人数:CDプロデューサー:9名　ブックレット写真プロデューサー:50名
■結果発表:2006年1月26日アイドルマスター公式webにて発表

ユニットの人数は問わずなので、ソロ、デュオ、トリオいずれも審査対象となる。採用者9名以外にも、参加者の50名の中から審査によってブックレット掲載チャンスが!

期間内は何度でもエントリーできる。また、各アイドル、プロデューサーランクによってもボーナス補正があるため、初心者のプロデューサーでも十分チャンスがあるぞ。

COMMUNITY

MASTER'S MUSEUM

全国のプロデューサーのかたがたから寄せられた、アイドルへの応援メッセージやイラストを大掲載!　イラスト、文章ネタともに絶賛募集中ーッ!

(埼玉県　桃山ゆりかさん)
☆今月、人気投票ではついに一位を獲得したやよい君。女の子からの支持も厚いのがポイントであります。歌もダンスももう一頑張りですが、キャラとハートがおおまかどころか120%カバーです。

(静岡県　あいのさん)
☆プレイが少しでも開くと、シングル変えるのをうっかり忘れてしまう人も挙手。

(東京都　よしみさん)
☆探検ヘルメットがあれば、自分で掘った穴に落ちても安心——ってちょっと待てい!

(福岡県　あじさばこさん)
☆現在、友達にも『アイマス』布教中とか。女の子事務所を作って席巻すべし!

お役立ち! 耳寄りTIPS集

大きく局面を左右する要素ではないものの、覚えておけば何かと役に立つミニ知識。今回は、そんな耳より TIPS 集をお届けします！ ミニ知識も積み重なれば大きな力につながる――ぜひともチェックして、効果的な育成に生かそう！

朝のスケジューリングについて

育成のスタートとなる朝の事務所。実は、気付かぬうちにいろいろなインフォメーションが……。

ゲームをプレイすると必ず通過することになる朝のパート。ここで、プロデューサーがいろいろとつぶやく台詞があるが、実はそれらには"とある意味"が込められているものも存在する。

特別な台詞としては、メールをもらった後にプレイしたときや、活動週が10週経過するたび、そのほかにもユニットの特定のパラメーターが低いと、いつもと違う台詞を言うときがあるぞ。

プレイしているとよく見かけるであろう「そろそろオーディションを受ける頃合だな」という台詞は、思い出を3個以上所持しており、2週連続オーディションに出場していない場合に出るぞ。

ユニットに弱点がある場合、朝の事務所でプロデューサー自身が発言することも。現在のステータスと発言内容を照らし合わせて、早めに何らかの対処方を講じておきたいところ

ユニットの能力値をチェック！

朝のスケジューリングを決めるときに重要となるのが、現在のユニットのステータス。それにより、オーディションに出るかレッスンに行くかを決定することになるが、時折、アイドルの方から「レッスンをやらせてほしい」と言って来ることがある。

これは、アイドルが現在苦手としているジャンルの能力値が、得意としているジャンルの3割を切ったときに申し出てくるのだ。

アイドルの申し出を受けて"レッスン"を選べば、アイドルのテンションがアップ。さらに、申告してきた能力値を伸ばす種類のレッスンを選択すれば、続けてテンションが上昇するぞ。

しかし、ここで注意しておきたいのがアイドルのテンション。実は、休業するレッスンの種類は、アイドルのテンションの高さに比例しているのだ。

アイドルのテンションが高いと休業するレッスン場の場所が多くなり、低ければ低いほど、すべてのレッスン場を選択できる可能性が高くなるのだ。

思い出の数が十分にあり、テンションが高い際にはオーディション出場を選択、テンションが低い場合にはレッスンに出かけてみる――という選択指針を立てておけば、レッスン場の休業による無駄なロスを防ぎやすくなるぞ。

アイドルから申し出てくるレッスン希望の[illegible]

休業するレッスン場は、ユニットのテンションに左右される。テンションが高ければ高いほど、狙ったレッスンを受けられない確率が上昇するので、ユニットメンバーのテンションが平均して高いときなどは注意しておこう

ファン増減の法則

オーディションの規模に応じて増減するファンの数だが、条件により数値は細かく変動するのだ！

オーディションで合格した際に増加するファン人数の数は、上位で通過するほどにボーナス値が加算される。一万人規模のオーディションでも、2位で通過するよりも1位で通過した方がファンの増加数が若干多いのだ。

1位に輝いたユニットには、増加予定だったファン数に5%のボーナス、2位通過には3%の追加増加数が加えられたものとなる。

逆に、オーディションで不合格となったユニットは、増加するはずだったファン数の0.3%ぶん減少し、さらに5位はマイナス1%ダウン、6位にはマイナス2%のペナルティが付いてしまうぞ。

なお、オーディションで自分より高レベルのユニットより上位で合格すると、さらにボーナスが獲得できる。自分が不合格で自分より低いユニットに合格されてしまうと、こちらもペナルティだ。

オーディションは「ただ合格」するよりも、1位を目指せばさらに恩恵を受けることができる。合格枠に入ったと思って気を抜かずに、1位を獲得するべく奮起しよう。

オーディションで失敗時に減少するファン数は、ユニットメンバーが多いほど増えてしまう。大規模のオーディションでの失敗は命取りになるので、覚悟をもって望もう！

めざせランクA！

第五話 特別オーディションを突っ走れ!!

ENTER THE IDOL

（場面：瓦礫の山でたたずむ伊織、近付くやよい）

伊織　「……私はもう、アンタから助けてもらわなくってもいいのよっ。今度は私がアンタを助けてやるから、そのときは言いなさい。やよいちゃんよォ。にひひっ」

やよい　「うっう～、だれに向かって口聞いてるんですか⁉」

伊織　「ハッ、口の聞き方が気に入らないの？　頭に来たの？　ならどうするの？　オイやよい、どうすんのよ⁉　やよいぃぃぃ！」

やよい「"さん"を付けろよデコ助野郎ォ！」

特別な前準備が必要なオーディション

特別オーディションに出場するには、ユニットが出場条件を満たす必要があるが、育成の過程で条件を満たしてしまうものも多く存在する。その中でも「カラフルメモリーズ」は、思い出のストック数の調整が必要になるので。最低でも、出場する5週間前から思い出を調整しよう。

各ジャンルの頂点を競う「MASTER」に挑む前には、各ジャンルを強化するアクセサリーを装備しておくことを忘れずに。

伊織　……ちょっと、プロデューサー、さっきから黙々と何を書いてるのかしら。

X　ん？　ギンザドリル主演ドラマの脚本を書いていたのだよ。近未来の超能力ものさ！

やよい　ド、ドラマですかっ⁉

伊織　ちょっと拝見。…………。

ンゴー（シュレッダーの音）

X　ドゥオ！　問答無用で裁断でありますか⁉

伊織　当ったり前でしょ！　こんなバカドラマ作って、業界から干されたらどーするのよ！

X　えぐっ、ひぐっ、ハリウッドも腰を抜かす驚愕の特別作になる予定だったのに……。

伊織　腰が抜けるどころか、罰が当たって悪魔に魂を抜かれるわよ！　ドコが特別な作品よ！

X　まあ、ドラマ化は涙を飲んで置いとくとして、特別といえば君、特別オーディションだよ。

やよい　強引な上に前フリが長いなんてことは言っちゃいけないんですよね、プロデューサー。

X　フッ、チミも言うようになったじゃないか。

全国オーディション規模以上のファン数を獲得したいなら、特別へと移行せよ！

伊織　で、今回は特別オーディションなわけね。私たちは現在活動週20でランクD。イメージレベルは8だけど、特別オーディションはまだよね。

X　んむ。ランクD辺りまでなら、そこまで特別オーディションを軸にして考える必要は無いが、ランクCからは特別オーディションを重要視していかねばならんのだ。

やよい　質問です！　特別オーディションって、受ける順番とかあるんですか⁉

X　普通なら、最初に狙うのは無敗ユニットだけが出場できる「TOP×TOP」。それと、活動週が13週以内のユニット限定で出場できる「ルーキーズ」の二つ。特に、ルーキーズはユニットメンバーの編成次第では、活動3～4週目以降からガンガン出場しても構わないぐらいだ。

やよい　ええっ！　そんなに早くから⁉

X　ほかのユニットも条件はほぼ同じゆえ、気後れすることなく挑戦できる枠だな。流石に3週目と13週目のユニットを比べると差は歴然だが、アイドルランクの低いうちなら落選してもペナルティは少ないので、積極的に挑んでみるといいだろう。プロデューサーランクが高いと、さらにスタートダッシュが有利になるオーディションの一つだといえるな。

特別オーディション合格の恩恵は？

ランクC以降は、特別オーディションの合格がランクアップの条件に組み込まれるので、ランクアップのために参加は必須だが、合格後にもらえる特別アクセサリーも見逃せない

特別オーディションで得られるアクセサリーは、普通のプレゼントで得ることはできないぞ。

やよい　「TOP×TOP」は一回でも負けたら出場できないんですよね？　それって、どのタイミングで出場すれば……。

X　無敗を続けたまま育成を続ける……というのが理想だが、それは非常にタイトロープな青写真。最初に出場したオーディションで夢は費える、という場合もある。事故を減らすには、オーディションの数を減らし、レッスン偏重にして可能な限りイメージレベルを上げる。イメージレベル13以上、そこで負けが無かったら「TOP×TOP」へ出場する目安の一つとしてもいいのでは。

伊織　レッスンは何回ぐらい受ければいいのよ？

X　まずは10回。これに2回ほど小規模オーディションを挟み、どこまで能力を伸ばせるかが勝負だ。レッスンはすべてA以上、コミュニケーションはすべてパーフェクトを達成目標に据えて頑張っていただきたい。プロデューサーの手腕に大きく依存する特別オーディションの一つだな。

伊織　……そういや、気になってたんだけど、アンタのプロデューサーランクって？

X　フッ、俺はそのような枠にとらわれない、愛と希望が原動力のドリームプロデューサーだヨ。

伊織　やよい、ポリスに即テルで。

やよい　もうやりました～。キース&ルーシーって人がこっちに向かってるらしいです。

X　うぉぉぉぉい！

頂点を目指すには避けられない特別制覇。計画的な育成がすべてを担う！

ついに公開! これがうわさのレアカードだ!!

BASEBALL HEROES™

ベースボールヒーローズ © 2005 KONAMI

今月はスペシャルカードと呼ばれるカテゴリーのレアカードの一部を大公開! さらに6球団の全選手データも網羅して、まさにボリューム満点の内容だ!

ベースボールヒーローズ
■メーカー：コナミ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：11月(稼働中)
■使用基板：ー

Text:たてしゅ

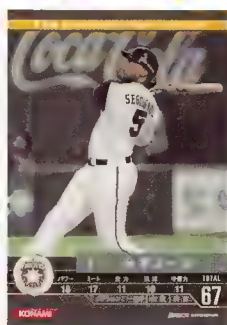
(社)日本野球機構承認　NPB BIS プロ野球公式記録使用　フランチャイズ13球場公認
※ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2005年開幕時のデータを基に制作しています。

北海道 日本ハムファイターズ

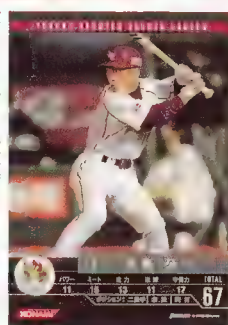
建山 義紀

2005年は中継ぎおよび抑えとして45試合に登板。ファイターズ不動のセットアッパー。

セギノール

チャンスに強く、左右両打席で長打を連発する頼もしい助っ人。チームを引っ張る四番打者だ。

東北楽天ゴールデンイーグルス

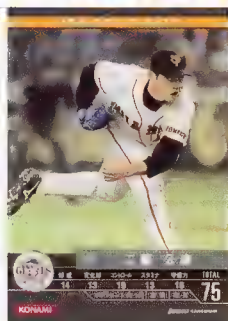
大島 公一

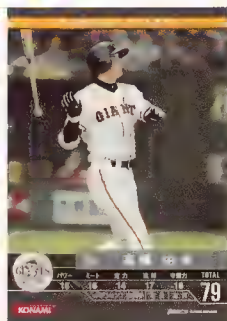
パワーこそ少ないが、守備とミートのうまさは魅力的。貴重なスイッチヒッターでもある。

飯田 哲也

大ベテランだが、往年の鉄壁の守備と走塁のうまさは今なお健在。守備の切り札に使いたい。

読売 ジャイアンツ

工藤 公康

今年も先発の一角としてチームの浮沈を握る。この男に限界という言葉は存在しないのか!?

高橋 由伸

チームを牽引する生え抜き。走、攻、守全てを高い次元で持ち合わせる万能選手。

ヤクルト スワローズ

川島 亮

かつては松岡、川崎などが付けていたチーム伝統の背番号、17番を受け継ぐ本格右腕だ!

岩村 明憲

打率、打点、ホームランの全てが超ハイレベル! 今や日本球界を代表する左打者の一人だ。

セ・パ各3球団全選手リスト

西武 ライオンズ

投手	選手名	球威	変化球	コントロール	スタミナ	守備力
先発	西口 文也	15	17	16	13	14
先発	大沼 幸二	16	11	13	13	13
先発	涌井 秀章	15	9	13	11	13
先発	松坂 大輔	18	15	14	17	13
先発	石井 貴	15	11	15	11	14
先発	許 銘傑	15	9	14	13	13
先発	岡本 篤志	15	9	11	10	12
先発	三井 浩二	13	12	12	12	14
先発	帆足 和幸	14	11	14	13	13
中継ぎ	長田 秀一郎	14	13	12	12	13
中継ぎ	星野 智樹	15	13	15	11	14
中継ぎ	田崎 昌弘	16	11	15	13	14
中継ぎ	森 慎二	16	13	13	13	12
抑え	豊田 清	16	13	20	11	14
先発	河原 純一	14	13	15	11	14

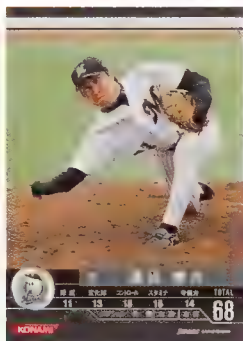
野手	選手名	パワー	ミート	走力	強肩	守備力
捕手	野田 浩輔	11	13	10	12	12
内野手	G.G.佐藤	13	13	15	17	8
捕手	細川 亨	13	12	10	15	14
内野手	高木 浩之	10	13	13	11	13
内野手	ホセ フェルナンデス	16	15	12	15	9
内野手	中島 裕之	14	15	16	14	12
内野手	後藤 武敏	13	12	10	11	10
内野手	片岡 易之	11	10	16	12	11
内野手	平尾 博嗣	12	14	13	12	12
内野手	石井 義人	12	16	13	12	11
内野手	アレックス カブレラ	19	16	10	14	10
内野手	中村 剛也	13	10	10	10	10
内野手	高木 大成	12	12	13	14	12
外野手	貝塚 政秀	13	17	12	13	11
内野手	上田 浩明	8	10	14	12	19
外野手	和田 一浩	16	18	10	15	11
外野手	赤田 将吾	13	14	16	11	13
外野手	佐藤 友亮	11	18	17	11	13
外野手	小関 竜也	11	15	16	14	17
外野手	大島 裕行	15	13	11	11	11

中日 ドラゴンズ

投手	選手名	球威	変化球	コントロール	スタミナ	守備力
先発	川上 憲伸	16	13	19	15	16
先発	朝倉 健太	16	14	11	14	13
中継ぎ	落合 英二	15	11	19	11	14
先発	山井 大介	16	13	11	13	13
先発	山本 昌	12	17	20	13	14
先発	ドミンゴ グスマン	17	12	14	14	12
先発	野口 茂樹	14	17	15	15	15
中継ぎ	岡本 真也	16	13	16	12	13
先発	鈴木 義広	14	8	15	11	13
先発	ルイス マルティネス	16	9	13	12	11
先発	平井 正史	16	13	16	12	13
中継ぎ	川岸 強	14	9	10	10	13
中継ぎ	高橋 聡文	12	8	12	11	14
抑え	岩瀬 仁紀	15	17	18	11	14
中継ぎ	石井 裕也	15	10	16	11	13
先発	長峰 昌司	13	11	12	11	11

野手	選手名	パワー	ミート	走力	強肩	守備力
捕手	柳沢 裕一	10	13	11	16	13
捕手	谷繁 元信	14	13	10	17	18
内野手	高橋 光信	13	13	10	12	11
内野手	荒木 雅博	11	16	19	13	15
内野手	立浪 和義	14	18	11	12	14
内野手	渡邉 博幸	12	14	11	11	13
内野手	井端 弘和	12	17	16	15	16
内野手	川相 昌弘	10	13	10	12	18
内野手	タイロン・ウッズ	18	16	10	13	9
内野手	森野 将彦	14	13	12	11	11
外野手	井上 一樹	14	13	11	16	12
外野手	大西 崇之	11	13	15	13	15
外野手	福留 孝介	16	15	17	18	15
外野手	アレックス オチョア	14	16	13	20	18
内野手	森岡 良介	10	12	15	12	11
外野手	大友 進	10	8	14	12	13
外野手	森 章剛	12	11	13	13	11
外野手	英智	11	13	17	19	14
内野手	澤井 道久	10	13	15	12	11

千葉 ロッテ マリーンズ

渡辺 俊介

2005年はレギュラーシーズンで15勝をあげ、チームの日本一&アジアーに大きく貢献。来年開催予定のワールドベースボールクラシック2006のメンバーにも選出され、名実ともに日本を代表する投手になった。世界一低いリリースポイントを生かし、今度は世界の頂点を目指せ！

ルーキーイヤーからショートのレギュラーポジションを獲得し、新人王に輝く。現在までに盗塁王2回、ゴールデングラブ賞4回の受賞歴を持つ実力派だ。近年はチームに西岡、今江などの若手が台頭してきたが、走塁のセンスと守備範囲の広さは、ほかの選手の追随を許さない！

小坂 誠

西武 ライオンズ

西口 文也

持ち味のコントロールのよさを生かして、2005年はチームトップの17勝、防御率も2.77と抜群の安定感を見せた。交流試合では対巨人戦で、ノーヒットノーランをあと一人というところで逃す。また東北楽天戦ではあわや完全試合となる、9回までパーフェクトの快投を見せたのも印象深い。

巨体を生かしたパワフルな打撃で特大ホームランを連発！ バットコントロールもとても器用で、来日5シーズン通算での打率も3割を超えるという、まさに超優良助っ人なのだ。2002年には、あの王貞治に並ぶ日本タイ記録のシーズン55本のホームランを放ったことはあまりにも有名。

カブレラ

横浜 ベイスターズ

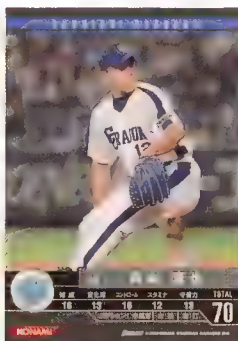
斎藤 隆

右の本格派としてルーキーイヤーから活躍。1998年にはカムバック賞を受賞すると共に、チームの38年ぶりの日本一にも大きく貢献した。大魔神こと佐々木がチームを抜けると2001年からはクローザーに転向、そして来る2006年シーズンは、夢のメジャーに挑戦する！

元々はドラフト外で投手として入団したが、野手転向後に頭角を現し、俊足巧打の一番バッターとして定着。これまでに盗塁王を4回、最多安打2回、首位打者1回などのタイトル歴がある。2000本安打まであと31本に迫り、2006年の名球界入りが確実視されている。

石井 琢朗

中日 ドラゴンズ

岡本 真也

プロ入りしたのが27歳という、遅咲きのセットアッパー。2004年にはオールスター戦に選出され、最優秀中継ぎ投手のタイトルを獲得。2005年もセットアッパーとして、10勝をあげる活躍を見せた。決め球のスライダーを駆使した「奪三振ショー」をゲームでも見せてくれるだろう。

高卒ルーキーにして開幕スタメンの座をゲットして以来、中日一筋19年のミスター・ドラゴンズ。2003年には通算2000本安打を達成。さらに2005年には、福本豊の記録を抜く通算450二塁打の日本記録を更新した。近年は、クリーンアップの一角を任される機会も増えている。

立浪 和義

オリックス・バファローズ

投手	選手名	球威	変化球	コントロール	スタミナ	守備力
先発	川越 英隆	16	13	16	15	13
先発	歌藤 達夫	13	9	14	13	14
先発	ケビン バーン	16	11	14	15	12
先発	JP	15	13	16	16	14
先発	マック 鈴木	16	9	13	14	13
先発	本柳 和也	14	9	14	13	13
先発	相木 崇	13	9	12	13	13
先発	光原 逸裕	15	10	14	11	14
中継ぎ	萩原 淳	16	11	14	13	13
中継ぎ	菊地原 毅	14	11	15	10	14
中継ぎ	吉川 勝成	14	13	16	11	13
中継ぎ	加藤 大輔	15	14	15	13	13
抑え	山口 和男	17	8	14	11	13
抑え	大久保 勝信	15	11	16	11	13
先発	吉井 理人	14	8	16	12	13
野手	選手名	パワー	ミート	走力	送球	守備力
捕手	的山 哲也	12	12	11	17	13
捕手	日高 剛	12	15	10	15	12
捕手	鈴木 郁洋	10	9	15	11	10
内野手	後藤 光尊	12	14	15	15	13
内野手	阿部 真宏	12	13	13	13	12
内野手	塩谷 和彦	13	15	12	12	10
内野手	水口 栄二	12	18	12	12	15
内野手	北川 博敏	14	18	12	12	11
内野手	塩崎 真	12	17	16	13	13
内野手	嶋村 一輝	10	11	13	15	12
内野手	平野 恵一	11	15	16	14	16
外野手	クリフ ブランボー	15	13	10	13	12
外野手	村松 有人	12	18	17	10	16
外野手	谷 佳知	14	19	17	11	13
外野手	カリーム ガルシア	15	13	13	18	11
外野手	相川 良太	13	13	14	11	12
外野手	下山 真二	13	13	13	12	11
外野手	早川 大輔	11	13	18	11	12
外野手	迎 祐一郎	11	12	15	12	15
外野手	大西 宏明	13	13	16	14	13

阪神 タイガース

投手	選手名	球威	変化球	コントロール	スタミナ	守備力
先発	太陽	15	13	16	12	13
先発	安藤 優也	16	11	18	12	14
先発	ジェイミー ブラウン	14	14	15	13	12
先発	杉山 直久	16	11	14	13	13
先発	江草 仁貴	14	11	14	11	13
先発	福原 忍	16	13	18	15	14
先発	井川 慶	16	17	15	17	14
先発	下柳 剛	14	13	17	13	12
中継ぎ	能見 篤史	13	13	15	11	13
中継ぎ	吉野 誠	14	13	17	9	14
中継ぎ	藤川 球児	16	13	16	12	13
中継ぎ	桟原 将司	16	11	12	12	13
抑え	久保田 智之	18	15	15	14	12
抑え	ジェフリー ウィリアムス	15	18	13	11	13
中継ぎ	橋本 健太郎	15	10	15	11	12
野手	選手名	パワー	ミート	走力	送球	守備力
捕手	野口 寿浩	11	13	14	14	13
捕手	矢野 輝弘	12	16	12	13	14
内野手	鳥谷 敬	12	13	17	17	13
内野手	関本 健太郎	13	17	13	11	12
内野手	アンディー シーツ	13	16	11	16	16
捕手	浅井 良	11	10	13	16	11
内野手	今岡 誠	15	17	10	18	12
内野手	片岡 篤史	14	13	10	13	11
内野手	藤本 敦士	11	15	16	11	14
内野手	久慈 照嘉	9	13	13	10	18
内野手	秀太	9	11	16	13	16
内野手	上坂 太一郎	11	13	17	11	12
内野手	町田 公二郎	13	11	10	11	12
外野手	金本 知憲	16	18	16	12	12
外野手	桧山 進次郎	14	16	12	12	14
外野手	濱中 おさむ	14	13	16	7	11
外野手	葛城 育郎	13	12	14	12	10
外野手	シェーン スペンサー	15	12	10	14	10
外野手	赤星 憲広	10	18	20	11	19
外野手	的場 寛一	11	12	12	13	12

オリックス・バファローズ

川越 英隆

1998年、社会人野球での優勝をひっさげ、プロ入り。それ以来、オリックス一筋で戦い続けている生え抜き選手。入団7年目となった2005年は、開幕投手を務めただけでなく、新生「オリックス・バファローズ」の初代選手会長として、チームを牽引した。ゲーム中でも、得意の切れのある速球が見られるか？

北川 博敏

阪神では出場機会に恵まれなかったが、オリックスへの移籍を機にメキメキと頭角を現した。2001年のリーグ優勝を決める試合では、9回裏に代打満塁逆転サヨナラホームランを放ち、「ミラクル男」と呼ばれるようになった。ここぞという時の「代打男」として、ゲームでもぜひ活用すべし！

福岡 ソフトバンク ホークス

新垣 渚

150キロを超える速球と、キレ味抜群のスライダーで相手バッターをねじ伏せる、長身右腕。今や完全にチームの主軸となったが今後、メジャーに挑戦をするのではないかと噂されている。ゲーム中では、その切れ味鋭いスライダーと、剛速球は再現されているのか？

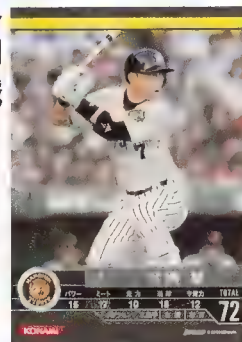
城島 健司

2004年、2005年と2年連続でプレーオフで敗れるという無念のシーズンが続いてしまった。2006年からは海を渡り、キャッチャーとして日本人初となるメジャーへの挑戦を決意。果たして、シアトル・マリナーズでは正捕手としてイチローとの競演が見られるのか？

阪神 タイガース

井川 慶

チームはリーグ優勝したものの、自身はシーズン中に二軍落ちを経験するなど散々なシーズンとなってしまった2005年の雪辱を誓うエース。まったく同じ投球フォームから繰り出す速球とチェンジアップのコンビネーションが持ち味だ。茨城県出身で、チーム内での愛称は、方言をもじった「だっぺ」。

今岡 誠

2005年シーズンは5番を打ち、147打点という驚異的な記録を達成してリーグ打点王のタイトルを獲得。ストライクゾーンであればどこでも打てるバットコントロールのうまさは、クリーンアップで存分に発揮された。2006年の打順は、果たして何番になるのかが注目される。

広島東洋カープ

佐々岡 真司

1989年に入団して以来、先発、中継ぎ、抑えと各場面においてフル回転の活躍を続けるチームの重鎮。通算100勝100セーブ以上という珍しい記録を持っている数少ない選手の一人だ。本作品のカードには先発投手と表記されているが、状況に応じてリリーフ役としても重宝しそうだ。

ラロッカ

一年目から40本のホームランを打ち、リーグ最高出塁率を記録すると共にベストナインにも選出されるなど大活躍。2005年シーズン限りで退団となってしまったが、2年連続で打率3割をマークしたシュアなバッティングと守備のうまさは、ゲームでも猛威を振るうことだろう。

福岡 ソフトバンク ホークス

投手	選手名	球威	変化球	コントロール	スタミナ	守備力
中継ぎ	馬原 孝浩	17	10	14	14	13
先発	新垣 渚	18	15	13	16	11
先発	寺原 隼人	16	11	13	12	11
先発	和田 毅	14	13	16	16	13
先発	星野 順治	13	13	16	13	13
中継ぎ	神内 靖	14	10	13	13	13
先発	杉内 俊哉	15	15	14	14	13
先発	斉藤 和巳	16	11	13	15	13
中継ぎ	岡本 劼能	14	11	14	12	13
中継ぎ	竹岡 和宏	15	11	14	10	13
抑え	篠原 貴行	14	13	16	11	14
中継ぎ	山田 秋親	16	11	13	13	14
抑え	ペドロ フェリシアーノ	15	11	14	11	13
抑え	三瀬 幸司	15	13	17	11	13
中継ぎ	吉武 真太郎	13	11	14	11	13
野手	選手名	パワー	ミート	走力	肩力	守備力
捕手	城島 健司	17	18	12	19	18
捕手	田口 昌徳	12	11	9	13	12
捕手	的場 直樹	10	9	10	13	12
内野手	松中 信彦	17	19	8	10	11
内野手	吉本 龍生	12	12	11	12	9
内野手	鳥越 裕介	10	12	14	13	16
内野手	本間 満	10	16	15	13	12
内野手	フリオ ズレータ	17	13	10	11	8
内野手	川﨑 宗則	11	18	18	14	13
内野手	瑞季	10	13	16	12	11
内野手	稲嶺 誉	9	10	15	11	10
内野手	トニー バティスタ	18	12	9	15	11
内野手	ホルベルト カブレラ	12	13	16	17	16
内野手	大道 典嘉	12	14	10	10	9
外野手	柴原 洋	12	15	16	18	18
外野手	出口 雄大	11	11	14	13	11
外野手	大村 直之	12	18	18	16	16
外野手	宮地 克彦	11	17	12	13	13
外野手	荒金 久雄	11	11	11	16	12
外野手	井出 竜也	12	12	15	16	16

広島東洋カープ

投手	選手名	球威	変化球	コントロール	スタミナ	守備力
先発	小山田 保裕	15	9	12	12	14
先発	黒田 博樹	17	13	16	16	14
先発	大竹 寛	16	11	13	13	12
先発	佐々岡 真司	14	13	17	13	16
中継ぎ	永川 勝浩	16	17	9	12	11
先発	高橋 建	15	11	14	14	14
中継ぎ	広池 浩司	14	8	12	12	13
先発	マイク ロマノ	15	11	14	13	11
先発	長谷川 昌幸	15	11	10	14	12
抑え	ジョン ベイル	15	13	16	15	12
先発	ファン フェリシアーノ	16	8	11	12	12
中継ぎ	天野 浩一	14	11	15	12	11
中継ぎ	澤﨑 俊和	14	9	16	12	14
中継ぎ	佐竹 健太	13	11	10	10	12
中継ぎ	梅津 智弘	11	9	14	12	13
野手	選手名	パワー	ミート	走力	肩力	守備力
捕手	木村 一喜	12	10	14	11	10
捕手	石原 慶幸	12	16	12	17	14
捕手	倉 義和	10	11	12	13	11
内野手	東出 輝裕	10	11	18	15	12
内野手	浅井 樹	12	13	12	10	12
内野手	野村 謙二郎	13	15	11	11	11
内野手	新井 貴浩	15	12	10	13	10
内野手	グレッグ ラロッカ	15	18	13	14	15
内野手	栗原 健太	15	13	13	12	12
内野手	木村 拓也	12	14	17	16	14
内野手	尾形 佳紀	11	13	17	13	13
内野手	福井 敬治	12	10	11	11	11
内野手	福地 寿樹	11	11	19	11	11
外野手	嶋 重宣	16	19	11	13	12
外野手	前田 智徳	14	18	9	15	18
外野手	緒方 孝市	15	16	13	15	15
外野手	廣瀬 純	12	12	14	17	15
外野手	森笠 繁	11	14	16	13	13
外野手	末永 真史	9	12	14	11	10
外野手	天谷 宗一郎	11	11	18	12	10

闘劇'06予選開催店舗リスト

ついに闘劇'06予選開催店舗を発表！　自分が参加したいタイトルの予選が、どこのお店でいつ開催されるのかをきっちり把握しておこう。また、現在発売中の『闘劇魂VOL.2』では、リストとともに各店舗へのマップも掲載されているので、そちらも併せてチェックしてみてほしい。

※『闘劇魂VOL.2』に掲載された予選開催日に変更がありました。『ネオジオ バトルコロシアム』のGAME41（北海道）、『鉄拳5 DR』のミラクル沼津（静岡県）における予選開催日はこのリストの通りとなります。

リストの見方

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
北海道	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田 恭弘	3	1/15
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

①予選が開催されるエリア。
②予選開催店舗のある都道府県名。
③予選開催店舗の名前。
④問い合わせ先の電話番号。
⑤ご担当者様のお名前。
⑥エリア区分。開催店舗が多いタイトルの場合は、この区分でエリア決勝が行なわれる。
⑦予選開催日程だ。黒地に白抜きで日程が書かれている場合、エリア決勝を表している。

北斗の拳 ▶ 個人戦1on1

北海道・東北／関東

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
北海道・東北	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田 恭弘	1/15
	宮城県	ゲームパラダイス パインズ	022-374-4781	増田 仁	2/26
関東	茨城県	AGスクエアつくば店	029-851-1506	石引 正徳	2/4
		桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	橋本 和明	2/18
		ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	029-274-4124	千葉 剛士	3/19
	栃木県	ハイテクロブレ	0285-20-1036	佐藤 佳延	1/15
	群馬県	アミューズメントももたろう 笠懸店	0277-76-7022	五十嵐 匡宏	1/9
		ルパン122	0276-88-7510	本間 一正	2/5
	埼玉県	熊谷ナムコランド	048-527-3675	大井 崇	2/25
		プラボ 上尾店	048-776-4379	古庄 展幸	1/22
	千葉県	アミューズメントアルティメット	047-478-1563	山本 源太郎	3/21
		アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	峯木 良広	3/26
		イスカンダル	0120-010-267	天野 勝巳	3/18
	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド2	046-266-4811	津田 温	2/18
		アミューズメントパーク ネバーランド港北	045-912-6111	田口 正満	3/5
		クラブ セガ 綱島	045-547-1199	清水 研	2/11
		Gamer's VISION	045-321-7586	今井 恵介	3/12
		ゲームインファンファン 本厚木店	046-294-0166	櫻井 幸司	1/28
		ゲームシティ 相模原店	042-786-1617	永安 晃佳	1/21
		ゲームラボアップル	046-261-7642	山坂 明宏	1/9
		サミーズストリート156相模大野	042-741-8195	鈴木 伸	2/19

東京／中部

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
東京	東京都	上野バセラ	03-3832-8002	山口 武矢	3/11
		クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	伊藤 真一	1/29
		クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257	福島 圭祐	1/15
		クラブ セガ 成増	03-5383-5712	綿引 功一	2/12
		GAME UFO 上石神井店	03-3929-4066	福田 勇二	1/14
		新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	上原 隆史	3/19
		セガ ワールド 大森	03-5709-0669	小松 孝行	2/5
		プラボ 中野店	03-5380-5442	藤田 諭	2/26
中部	新潟県	ゲームセンター GLAD	0258-36-7737	種村 透	1/29
	富山県	アミューズメントアズプレス	076-423-2890	高橋 成保	3/25
	石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	076-248-3765	二口 卓也	3/18
	福井県	セガ アリーナ	0776-52-0806	坂井 康隆	2/25
	長野県	GONDO +1	026-237-5783	高橋 卓馬	1/9
	愛知県	ADXマミー 半田店	0569-29-3388	間瀬 学	2/19
		セガ・デポルテ	052-222-3920	菊池 吉記	3/11
		PLAY SEVEN	0586-46-7228	橋本 雄司	1/21
	三重県	セガ ワールド 松阪	0598-53-0611	三輪 裕	2/11

近畿／中国・四国

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
近畿	滋賀県	アミューズメントジャングルクラブ 堅田店	077-573-7717	浅野 正弘	1/8
		宝島 近江八幡店	0748-37-2462	水本　誠	3/5
	大阪府	ABABA 天神橋店	06-6357-6677	新明 志郎	1/29
		アミューズメントパーク エルロフト	0726-23-7161	津川 鈴之助	2/4
		ゲームスペース ベガス	06-6351-2889	濱田 譲	2/25
		ゲームプラザソフテム	06-6977-5566	谷口 健治	3/21
		KO-HATSU	06-6352-3007	松井 力	2/5
		セガ ワールド 布施	06-6783-6999	土屋 光彦	2/12
		チャレンジャー 関大前店	06-6389-8072	坂本 賢一	3/12
		ハイテクランド セガ ミスト2	06-6344-5270	和田 健一	1/15
	兵庫県	セガ 三宮SANX	078-271-0335	乙井 孝至	2/26
		デジャ・ヴ 神戸店	078-366-3811	土居 敏郎	1/14
	和歌山県	アミュージアム 和歌山店	073-431-2280	秋山 礼	2/19
		ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村 泰史	1/22
中国・四国	鳥取県	スーパーヒーロー 倉吉店	0858-23-5255	河本 真樹	3/25
	広島県	アミューズメント パレプレ	082-921-8576	酒井 修二	1/21
		アミューズメント ビートル2	0284-62-5504	藤田 忠弘	3/11
		西条プラザゲームコーナー	0824-23-4130	平木 彰	3/21
		プリッズ 広島店	082-222-8072	仲渡 雅人	2/18
	山口県	アミューズメントパーク ステップ	0835-38-6738	佐藤 正宏	2/12
	香川県	MAXPLAZA善通寺	0877-63-4333	山口 一也	3/26
	愛媛県	ナムコランド 姫原店	089-926-2030	髙原 伸幸	2/4

九州・沖縄

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
九州・沖縄	福岡県	プラボ福岡 交通センター店	092-434-3721	大塚 研三	3/4
	沖縄県	夢咲創庫	098-861-4668	下地 一也	1/7

ザ・キング・オブ・ファイターズXI ▶ 個人戦1on1

北海道・東北／関東

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
北海道・東北	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田 恭弘	3/5
	宮城県	ネオジオボウル名取	022-383-1811	上田 治一郎	3/19
		プレイランドエフワン	022-261-5782	板垣 孝徳	3/25
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤 賢	3/11
	福島県	スーパービンゴ 郡山店	024-935-2388	古川 智之	2/19
関東	茨城県	桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	橋本 和明	3/4
	栃木県	CAIRNS	028-636-3100	須藤 良実	1/14
	群馬県	アミュージアム 前橋店	027-237-4234	小見 和久	2/18
	埼玉県	埼玉ポピー	048-757-0994	鶴巻 雄一	1/8
		モンテカルロ 深谷店	0485-74-3804	岩城 安紀	3/5
	千葉県	アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	峯木 良広	1/9
		イスカンダル	0120-010-267	天野 勝巳	2/18
		ゲームチャリオット 船橋店	047-429-0406	椿本 欣志	2/12
		ゲーム幕張	043-298-3883	横田 敬之	1/29
		ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	藤嶋 渉央	3/12
	神奈川県	アミューズメントパークジアス上大岡	045-847-4780	松本 成隆	2/25
		ムトス イースト	046-257-2413	鳴海 聡介	3/19

東京／中部

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
東京	東京都	アミューズメントランド ケンタゴン	03-5330-6226	増岡 雄大	2/26
		池袋アリス	03-5391-6004	斉藤 伸佳	2/19
		大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田 博和	3/26
		クラブ セガ 成増	03-5383-5712	綿引 功一	1/22
		ゲームスポット21	03-3343-0010	市来 直毅	3/25
		GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田 泰明	3/21
		GAME UFO 上石神井店	03-3929-4066	福田 勇二	1/28
		メイドゲーセン@TRF	03-3389-7166	市村 愛樹	1/15
		東京レジャーランド 秋葉原店	03-5298-1360	荒川 明彦	2/11
		ビートライブ	042-724-3678	山岸 勇	2/5
中部	新潟県	プラザマリン	025-241-3957	岡島 朋彦	1/21
	富山県	アミューズランド ガディス	0766-24-8450	高畑 広宣	2/25
	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤 政雄	2/12
	静岡県	サンセイブ 城北店	053-471-9800	阿部 勝	1/14

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
中部	静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	半田 健弥	3/12
	愛知県	アミューズメント カレッジ ゼロ	052-806-6441	及川 弘明	1/9
		ゲームカレッジ	0561-61-1439	岡本 健三郎	2/11
		プラスアルファ	052-702-5641	加藤 佳則	1/29
	三重県	セガ ワールド 生桑	0593-32-9988	吉岡 道宏	3/4

近畿／中国・四国

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
近畿	滋賀県	宝島 近江八幡店	0748-37-2462	水本 誠	2/26
	京都府	ゲームスペース プラニー	0774-43-9030	堀井 利明	1/21
		西院コットンクラブ	075-316-2675	堀井 利明	2/18
		スターダスト	075-256-5603	嶋田 康隆	3/25
	大阪府	ABABA 天神橋店	06-6357-6677	新明 志郎	1/8
		アミューズメントパーク エルロフト	0726-23-7161	津川 鈴之助	1/22
		エンジョイパラダイス	06-6788-3500	長野 繁寛	3/19
		エンターテイメントスクエア パスカ	06-6627-6768	宮入 憲久	3/5
		GAME DINO 枚方店	072-846-3303	深谷 崇	3/12
		チャレンジャー 関大前店	06-6389-8072	坂本 賢一	2/19
		プレイステーション ネーブル 江坂店	06-6337-1188	川地 大介	3/26
	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	小森 崇	3/14
中国・四国	広島県	アミューズメント ビートル2	0284-62-5504	藤田 忠弘	1/28
		フタバ図書GIGAZONE	082-568-4791	佐古 直也	1/22
	山口県	アミューズメントパーク ステップ	0835-38-6738	佐藤 正宏	1/29
		セガ ワールド ゆめタウン長府	0832-48-5732	古川 誉	2/5
	香川県	MAXPLAZA善通寺	0877-63-4333	山口 一也	2/26

九州・沖縄

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
九州・沖縄	福岡県	アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	平岡 賢	3/5
		遊道楽 和白店	092-607-0990	加賀田 篤	2/12
	佐賀県	遊道楽 本庄店	0952-41-2222	北原 慶一	2/5
	長崎県	ゲームスポット大橋	095-845-9619	大井　敏朗	3/25
	熊本県	セガ・マービィー	096-351-6229	半仁田 慶	3/11
	大分県	ゲームプラザアンアン 大分店	097-553-3588	鉾立 幸英	3/26
		Dream World	097-593-5224	長野 光春	3/18

ネオジオ バトルコロシアム ▶ 個人戦1on1

北海道・東北／関東

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
北海道・東北	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤 昌僖	1/29
		パワープラントプルプル	011-231-7032	中村 圭介	1/15
関東	埼玉県	埼玉ポピー	048-757-0994	鶴巻 雄一	2/5
	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	小柳 一馬	3/25

東京／中部

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
東京	東京都	ゲームスポット21	03-3343-0010	市来 直毅	3/18
		GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田 泰明	1/15
		石神井公園駅前センター	03-5393-6284	吉井 正臣	1/22
中部	愛知県	ADXマミー 蟹江店	0567-96-7407	中村 雅彦	1/14
		セガ・デポルテ	052-222-3920	菊池 吉記	2/4

近畿／中国・四国

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
近畿	大阪府	GAME STATION PIT-IN	06-6752-8730	大島 大介	2/26
		GAME DINO 枚方店	072-846-3303	深谷 崇	2/19
		チャレンジャー ガムガム店	06-6317-0433	畑中 公芽	3/5
		ハイテクランド セガ アビオン	06-6645-7692	平野 修司	3/12
中国・四国	香川県	MAXPLAZA善通寺	0877-63-4333	山口 一也	1/29

九州・沖縄

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
九州・沖縄	福岡県	遊道楽 御井町店	0942-30-8300	吉武 英樹	3/12

サムライスピリッツ天下一剣客伝 ▶ 団体戦2on2

北海道・東北・関東

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
北海道・東北	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤 昌信	2/12
	宮城県	プレイランドエフワン	022-261-5782	板垣 孝徳	3/4
	福島県	スーパービンゴ 郡山店	024-935-2388	古川 智之	1/8
関東	群馬県	アミューズメントももたろう 笠懸店	0277-76-7022	五十嵐 匡宏	3/12
	埼玉県	モンテカルロ 深谷店	0485-74-3804	岩城 安紀	2/5
	千葉県	ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	藤嶋 渉央	1/22
	神奈川県	プレイランドパルス	044-855-9100	小竹 智成	1/29

東京／中部

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
東京	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田 博和	1/8
		ゲームスポット21	03-3343-0010	市来 直毅	3/11
		新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	上原 隆史	2/26
		メイドゲーセン@TRF	03-3389-7166	市村 愛樹	3/26
		パソピアード東京	03-3734-9880	田川 和彦	3/18
		ビートライブ	042-724-3678	山岸 勇	3/5
中部	富山県	アミューズランド ガディス	0766-24-8450	高畑 広宣	1/28
	石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	076-248-3765	二口 卓也	1/21
	静岡県	ミラクル静岡	054-284-0099	今治 宏之	2/18
	愛知県	GAME SKY	052-201-6496	野々山 定行	2/11

近畿・中国・四国

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
近畿	京都府	neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉 幹広	2/11
	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	長野 繁寛	1/22
		KO-HATSU	06-6352-3007	松井 力	1/15
		ハイテクランド セガ アビオン	06-6645-7692	平野 修司	3/4
		プレイステーション ネーブル 江坂店	06-6337-1188	川地 大介	2/12
	兵庫県	セガ 三宮SANX	078-271-0335	乙井 孝至	3/21
		プレイステーション ネーブル西宮店	0798-65-5833	川地 大介	2/5
	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	小森 崇	1/28
中国・四国	岡山県	アミパラ ウェルカム	086-221-8833	山木 洋史	1/28
		ファンタジスタ	086-523-6555	大島 幸次郎	3/12

九州・沖縄

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
九州・沖縄	福岡県	amuplats天神	092-737-5500	田中 圭一郎	2/19
		遊道楽 一番街一号店	0942-30-8300	吉武 英樹	3/12
	沖縄県	夢咲創庫	098-861-4668	下地 一也	3/25

メルティブラッド アクトカデンツァ ▶ 団体戦2on2

北海道・東北／関東

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
北海道・東北エリア	北海道	キャッツアイ 東苗穂店	011-789-1500	猪股 茂喜	A-1	2/5
		パワープラントプルプル	011-231-7032	中村 圭介	A-1	1/22
		MAXIM HERO	011-219-2855	冨田 恭弘	A-1	2/19
	宮城県	ゲームパラダイス パインズ	022-374-4781	増田 仁	A-3	3/12
	岩手県	ハイテク セガ 盛岡	019-623-2562	望月 一人	A-2	2/11
	宮城県	ハイテク セガ 仙台	022-267-1834	吉武 雄	A-3	3/26
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤 賢	A-4	3/25
	福島県	スーパービンゴ 郡山店	024-935-2388	古川 智之	A-5	1/7
関東エリア	茨城県	アーバンスクエア アイアイ駅南店	029-302-0881	富田 直人	B-1	1/15
		AGスクエアつくば店	029-851-1506	石引 正徳	B-1	1/28
		GAME CAP	0297-83-5722	井上 豊久	B-1	1/22
	栃木県	CAIRNS	028-636-3100	須藤 良実	B-2	2/26
		ハイテクロブレ	0285-20-1036	佐藤 佳延	B-2	2/11
	群馬県	ルパン122	0276-88-7510	本間 一正	B-3	3/12
	埼玉県	ゲームセンターリンリン	048-533-3054	平沼 保士	B-3	3/19
		ゲームファクトリーマグマ 川越店	049-222-8839	高橋 厚之	B-3	3/4
	千葉県	アミューズメントアルティメット	047-478-1563	山本 源太郎	B-4	3/5
		アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	峯木 良広	B-4	2/26
		ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	小柳 一馬	B-4	3/18
		ゲームチャリオット 船橋店	047-429-0406	椿本 欣志	B-4	3/12
		ゲームチャリオット 六方店	043-304-8880	石川 敏成	B-5	2/19
		千葉レジャーランド 千葉ニュータウン店	0476-48-7175	深澤 隆史	B-5	2/18
		ラッキー中央店フェリシダ	043-222-5610	吉岡 秀明	B-5	2/5
	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド港北	045-912-6111	田口 正満	B-6	1/22
		ゲームインファンファン 藤沢店	0466-25-3255	青山 昌樹	B-6	1/29
		ゲームラボアップル	046-261-7642	山坂 明宏	B-6	1/21
		POWER STICK	0467-43-3034	塚本 聡	B-6	2/12
		プレイランドパルス	044-855-9100	小竹 智成	B-6	1/15

東京／中部

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
東京エリア	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田 博和	C-2	3/21
		クラブセガ 秋葉原	03-5256-8123	伊藤 真一	C-1	2/26
		ゲームオスロー 立川第2店	042-528-1771	前田 剛司	C-3	1/15
		石神井公園駅前センター	03-5393-6284	吉井 正臣	C-2	3/26
		新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	上原 隆史	C-2	3/12
		メイドゲーセン@TRF	03-3389-7166	市村 愛樹	C-3	1/14
		東京レジャーランド 秋葉原店	03-5298-1360	荒川 明彦	C-1	2/12
		プラボ 中野店	03-5380-5442	藤田 諭	C-3	1/22
		プレイシティキャロット 巣鴨店	03-3943-6735	阿部 健太朗	C-1	2/18
中部エリア	新潟県	AmusementStage POPY	025-286-0763	宮川 修	D-1	1/29
		ゲームセンター テクノポリス	0258-33-1516	佐藤 ひとみ	D-1	1/22
		パロ 三条店	0256-33-7661	樋口 直也	D-1	1/15
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	伊藤 大輔	D-2	2/25
	長野県	ゲームステーション パロ 諏訪店	0266-82-2900	今井 孝彦	D-2	3/4
		松本ビートル	0263-39-4010	齊藤 健吾	D-2	2/26
	岐阜県	ADXマミー 美濃加茂店	0574-27-5911	高井 渉	D-4	1/7
	静岡県	サンセイブ 城北店	053-471-9800	阿部 勝	D-3	2/25
		ミラクル沼津	055-925-6797	長谷川 泰三	D-3	3/4
		ミラクル藤枝	054-643-7796	村松 敬保	D-3	3/12
	愛知県	ADXマミー 半田店	0569-29-3388	間瀬 学	D-4	1/8

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
中部エリア	愛知県	GAME SKY	052-201-6496	野々山 定行	D-4	1/14
		サンパークアミューズ	0562-93-1335	松田 将秀	D-4	1/9
		プラスアルファ	052-702-5641	加藤 佳則	D-4	1/15

近畿／中国・四国

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
近畿エリア	滋賀県	アミューズメントジャンクル 南草津店	077-565-6404	前田 裕実	E-1	2/19
		アミューズメントジャングルクラブ 堅田店	077-573-7717	浅野 正弘	E-1	2/18
	京都府	ゲームスペース プラニー	0774-43-9030	堀井 利明	E-2	2/4
		西院コットンクラブ	075-316-2675	堀井 利明	E-2	1/22
		下鴨ヒーロータウン	075-712-4367	堀井 利明	E-2	1/28
		スーパーヒーロー山科	075-502-5765	堀井 利明	E-1	2/12
		スターダスト	075-256-5603	嶋田 康隆	E-1	2/11
		ニューマンモス	075-982-1973	山本 真路	E-2	1/29
		neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉 幹広	E-2	2/5
	大阪府	ABABA 天神橋店	06-6357-6677	新明 志郎	E-4	3/18
		アミューズメント スコット	06-6648-9922	坂元 忠幸	E-3	2/25
		エンジョイパラダイス	06-6788-3500	長野 繁寛	E-3	2/26
		キャンディウエスタン 石橋店	072-761-8891	大西 秀雄	E-4	3/5
		GAME STATION PIT-IN	06-6752-8730	大島 大介	E-3	2/11
		ゲームプラザ OKA Ⅲ	072-671-5123	横畠 真一	E-3	2/19
		KO-HATSU	06-6352-3007	松井 力	E-4	3/19
		ハイテクランドセガ ミスト2	06-6344-5270	和田 健一	E-4	3/12
		プレイステーション ネーブル 江坂店	06-6337-1188	川地 大介	E-5	2/26
		星狩物語 岸和田店	0724-32-3841	久保 一仁	E-6	1/29
		星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	畑山 将寛	E-6	1/28
	兵庫県	GAME IN COO	078-231-0306	重本 篤志	E-5	2/18
		プレイステーション ネーブル西宮店	0798-65-5833	川地 大介	E-5	2/19
	奈良県	AMUSEMENT CUE 奈良店	0742-25-5115	竹内 大輔	E-6	1/22
	和歌山県	ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村 泰史	E-6	1/21
中国・四国エリア	鳥取県	スーパーヒーロー 倉吉店	0858-23-5255	河本 真樹	F-2	1/22
	岡山県	アミパラ ウェルカム	086-221-8833	山木 洋史	F-2	1/14
	広島県	GIGAZONE 福山駅前店	084-920-1277	松葉 満英	F-2	1/29
		西条プラザゲームコーナー	0824-23-4130	平木 彰	F-1	3/19
		JOYサンモール店	082-241-8564	應和 由紀	F-1	3/21
	山口県	ハイテクセガ JR下関	0832-23-2178	波田 祐也	F-1	3/18
	徳島県	エンゼルランド 佐古店	088-653-4758	高橋 京平	F-3	2/5

九州・沖縄

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
九州・沖縄エリア	福岡県	アミューズメントスペースMAHODO	093-695-0632	下川 信介	G-2	2/11
		アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	平岡 賢	G-2	2/12
		プラボ福岡 交通センター店	092-434-3721	大塚 研三	G-1	2/25
		遊道楽 和白店	092-607-0990	加賀田 篤	G-1	2/19
		遊道楽 一番街一号店	0942-30-8300	吉武 英樹	G-1	2/26
	佐賀県	遊道楽 本庄店	0952-41-2222	北原 慶一	G-1	2/12
	熊本県	セガ・マービィー	096-351-6229	半仁田 慶	G-1	2/11
	大分県	プラット中津	0979-27-1255	武原 倫久	G-2	2/5
	鹿児島県	スーパーゲームチャレンジ	099-258-7865	坂口 信友	G-3	1/21
	沖縄県	夢咲創庫	098-861-4668	下地 一也	G-4	3/12

鉄拳5 DARK RESURRECTION ▶ 団体戦3on3

北海道・東北 関東

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
北海道・東北	北海道	アミューズメントファクトリープルプル	0166-24-5077	堀田 典史	A-1	1/7
		パロ 札幌駅前店	011-737-6886	迫田 耕平	A-1	1/22
	宮城県	ネオジオボウル名取	022-383-1811	上田 治一郎	A-2	2/26
		ハイテクセガ 仙台	022-267-1834	吉武 雄	A-2	3/5
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤 賢	A-2	3/4
関東	茨城県	アーバンスクエア アイアイ駅南店	029-302-0881	富田 直人	B-1	1/29
		GAME CAP	0297-83-5722	井上 豊久	B-1	1/28
		桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	橋本 和明	B-1	2/4
		ナムコランド 水戸店	029-241-3444	斉藤 浩	B-1	1/22
	栃木県	インターパークプラスワン	028-657-6677	中茎 由明	B-2	2/11
		ゲームグッドヒル	028-614-6142	石塚 伸一	B-2	2/18
		CAIRNS	028-636-3100	須藤 良実	B-2	2/25
		プラボ 宇都宮店	028-638-5011	大槻 圭祐	B-2	2/26
	群馬県	アミューズメントももたろう 笠懸店	0277-76-7022	五十嵐 匡宏	B-2	2/12
		群馬レジャーランド 高崎駅東口店	027-330-3002	五十嵐 佳史	B-2	2/19
	埼玉県	ゲームパニック 三郷	048-953-8295	野村 健太郎	B-3	3/11
		ゲームファクトリーマグマ 川越店	049-222-8839	高橋 厚之	B-3	3/18
		熊谷ナムコランド	048-527-3675	大井 崇	B-3	3/4
		埼玉ポピー	048-757-0994	鶴巻 雄一	B-3	3/21
		セガ ワールド 入間	0429-65-1813	小峰 直人	B-3	3/19
		モンテカルロ 深谷店	0485-74-3804	岩城 安紀	B-3	3/12
	千葉県	アミューズメントアルティメット	047-478-1563	山本 源太郎	B-4	1/7
		クラブ セガ 柏	0471-64-0866	村瀬 一寛	B-4	1/15
		ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山 亮	B-4	1/8
		ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	小柳 一馬	B-5	2/18
		ゲームチャリオット 辰巳店	0436-41-9211	磐井 康佑	B-5	2/12
		ゲーム幕張	043-298-3883	横田 敬之	B-4	1/14
		千葉レジャーランド 千葉ニュータウン店	0476-48-7175	深澤 隆史	B-4	1/9
		プラボ 花見川店	043-274-2922	菅原 悟	B-5	2/19
		ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	藤嶋 渉央	B-5	2/5
		ラッキー中央店フェリシダ	043-222-5610	吉岡 秀明	B-5	2/11
	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド港北	045-912-6111	田口 正満	B-6	2/26
		アミューズメントパークジアス上大岡	045-847-4780	松本 成隆	B-6	2/18
		Gamer's VISION	045-321-7586	今井 恵介	B-6	3/5
		ゲームインファンファン 藤沢店	0466-25-3255	青山 昌樹	B-6	2/19
		ゲームインファンファン 本厚木店	046-294-0166	櫻井 幸司	B-6	2/12
		サミーズストリート156相模大野	042-741-8195	鈴木 伸	B-6	3/4
		プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	045-252-1164	玉木 徹	B-6	2/25

東京 中部

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
東京	東京都	池袋アリス	03-5391-6004	斉藤 伸佳	C-2	2/4
		池袋 ギーゴ	03-3981-6906	飯田 貴政	C-2	1/22
		蒲田イモンボウル店	03-5703-3592	鈴木 義雄	C-1	3/18
		クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	伊藤 真一	C-1	3/25
		クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257	福島 圭祐	C-4	2/26
		ゲーム イン サクラ	03-3944-0252	松田 真一	C-2	1/28
		ゲームオスロー 立川第2店	042-528-1771	前田 剛司	C-3	3/4
		GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田 泰明	C-2	2/5
		GAME UFO 三軒茶屋店	03-5486-6994	岡部 雅之	C-4	2/25
		渋谷 ギーゴ	03-5458-2201	佐藤 巧	C-4	2/18
		石神井公園駅前センター	03-5393-6284	吉井 正臣	C-3	3/11
		セガ ワールド アルカス	042-365-2591	山縣 裕也	C-3	3/12
		セガ ワールド 大森	03-5709-0669	小松 孝行	C-1	3/19
		セガ 河辺	0428-24-5672	河田 博	C-3	3/18
		ツインスタージオス セガ	03-3260-7253	林 一夫	C-4	2/19
		東京レジャーランド 秋葉原店	03-5298-1360	荒川 明彦	C-1	3/21
		パソピアード東京	03-3734-9880	田川 和彦	C-1	3/26
		プラボ 中野店	03-5380-5442	藤田 諭	C-4	2/12
		プレイシティキャロット 巣鴨店	03-3943-6735	阿部 健太朗	C-2	1/29
中部	新潟県	アミュージアム 上越店	025-545-2608	片桐 康二	D-1	1/29
		AmusementStage POPY	025-286-0763	宮川 修	D-1	2/5
		ゲームセンター テクノポリス	0258-33-1516	佐藤 ひとみ	D-1	1/28
		チャンス 上越店	025-544-5376	笠原 広幸	D-1	2/4
		チャンス 新発田店	0254-21-0383	河内 裕介	D-1	1/21
	富山県	アミューズメントアズプレス	076-423-2890	高橋 成保	D-2	2/18
		ゲームセンターハローワールド	076-451-7881	広瀬 公兵	D-2	3/12
	石川県	バイパスレジャーランド 加賀店	0761-74-8007	針田 祥吾	D-1	1/22
	山梨県	プラットハイランド 駅前店	0555-24-7280	渡辺 修助	D-2	3/4
	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤 政雄	D-1	1/15
	岐阜県	ゲームプラザ童里夢	058-272-2318	市川 元英	D-2	2/26
	岐阜県	セガワールド 高山	0577-35-5077	井上 謙吾	D-2	2/19
		ADXマミー 美濃加茂店	0574-27-5911	高井 渉	D-2	2/25
	静岡県	プラボ 浜松西店	053-597-2830	松本 佳之	D-2	3/5
		ミラクルドーム	0545-52-8585	半田 健弥	D-3	3/20
		ミラクル沼津	055-925-6797	長谷川 泰三	D-2	3/11
		ミラクル静岡	054-284-0099	今治 宏之	D-3	3/19
	愛知県	アーケードゲームカレッジⅡ	052-503-1567	蜷川 正巳	D-4	1/22
		アーバンスクエア 大須店	052-249-3507	荻 巌	D-4	1/9
		アミューズメント カレッジ ゼロ	052-806-6441	及川 弘明	D-4	1/15
		ADXマミー 蟹江店	0567-96-7407	中村 雅彦	D-3	3/25
		ADXマミー 半田店	0569-29-3388	間瀬 学	D-3	3/11
		おもしろランドAHAHA	052-401-6013	松家 寿生	D-3	3/12
		ゲームカレッジ	0561-61-1439	岡本 健三郎	D-3	3/21
		サンパークアミューズ	0562-93-1335	松田 将秀	D-3	3/18
		セガ・デポルテ	052-222-3920	菊池 吉記	D-4	1/7
		ナムコランド 豊田店	0565-35-6320	島谷 洋	D-3	3/26
		ナムコワンダーシティ名古屋 プラボ 名古屋店	052-683-8765	福留 康修	D-4	1/28
	三重県	セガワールド ナツミ	0595-64-7588	辻田 一樹	D-4	1/14
		セガワールド 生桑	0593-32-9988	吉岡 道宏	D-4	1/21
		セガワールド 松阪	0598-53-0611	三輪 裕	D-4	1/8

鉄拳5 DARK RESURRECTION ▶ 団体戦3on3

近畿 中国・四国

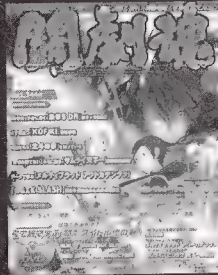
エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
近畿	滋賀県	AMUSEMENT CUE 彦根店	0749-21-0073	倉橋 和也	E-1	1/22
		アミューズメントジャングルクラブ 堅田店	077-573-7717	浅野 正弘	E-1	1/29
		宝島 近江八幡店	0748-37-2462	水本 誠	E-1	1/14
	京都府	西院コットンクラブ	075-316-2675	堀井 利明	E-1	1/15
		下鴨ヒーロータウン	075-712-4367	堀井 利明	E-1	1/21
		スーパーヒーロー山科	075-502-5765	堀井 利明	E-1	1/9
		スターダスト	075-256-5603	嶋田 康隆	E-1	1/8
		ニューマンモス	075-982-1973	山本 真路	E-2	2/12
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	0726-23-7161	津川 鈴之助	E-2	1/29
		エンターテイメントスクエア パスカ	06-6627-6768	宮入 憲久	E-4	2/26
		GAME STATION PIT-IN	06-6752-8730	大島 大介	E-3	1/9
		ゲームスペース ベガス	06-6351-2889	濱田 譲	E-3	1/8
		GAME DINO 阪急茨木店	072-631-5507	岸本 圭司	E-2	1/28
		GAME DINO 枚方店	072-846-3303	深谷 崇	E-2	2/5
		ゲームプラザ OKA Ⅲ	072-671-5123	横畠 真一	E-2	2/18
		スカイシティ 泉南ナムコランド	0724-85-2971	栗瀬 賢	E-3	1/7
		セガワールド 布施	06-6783-6999	土屋 光彦	E-3	1/15
		タウンスポットⅡ	072-675-8530	横畠 真一	E-2	2/4
		チャレンジャー ガムガム店	06-6317-0433	畑中 公芽	E-5	3/12
		ハイテクランドセガ ミスト2	06-6344-5270	和田 健一	E-4	2/19
		プラボ 千日前店	06-6634-7031	伊藤 宏治	E-3	1/22
		プレイシティキャロット 第4ビル店	06-6341-8263	西村 征記	E-3	1/21
		プレイステーション ネーブル 江坂店	06-6337-1188	川地 大介	E-5	3/18
		星狩物語 岸和田店	0724-32-3841	久保 一仁	E-4	2/25
		星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	畑山 将寛	E-4	2/11
	兵庫県	GAME IN COO	078-231-0306	重本 篤志	E-5	3/11
		デジャ・ヴ 神戸店	078-366-3811	土居 敏郎	E-5	3/21
		プラボ 豊岡店	0796-24-2908	小野 博之	E-5	3/5
		プレイステーション ネーブル西宮店	0798-65-5833	川地 大介	E-5	3/19
	奈良県	AMUSEMENT CUE 奈良店	0742-25-5115	竹内 大輔	E-4	2/18
	和歌山県	ピタゴラス	090-2700-3800	中島 健雄	E-4	2/12
中国・四国	鳥取県	スーパーヒーロー 倉吉店	0858-23-5255	河本 真樹	F-2	1/29
		プラボ 鳥取店	0857-53-6855	徳中 博	F-2	2/4
	岡山県	アミパラ テクノランド店	086-255-5612	房宗 真一	F-2	2/5
	広島県	アミューズメント パレプレ	082-921-8576	酒井 修二	F-1	1/15
		フタバ図書GIGAZONE	082-568-4791	佐古 直也	F-1	1/9
		ブリッズ 広島店	082-222-8072	仲渡 雅人	F-1	1/22
	山口県	アミューズメントパーク ステップ	0835-38-6738	佐藤 正宏	F-1	1/21
		ゲームスポットSPEED	0834-36-2828	中野 恵太郎	F-1	1/7
		セガワールドゆめタウン長府	0832-48-5732	古川 誉	F-1	1/8
		プラボ 徳山店	0834-26-1927	松谷 一茂	F-1	1/14
	愛媛県	ナムコランド 姫原店	089-926-2030	高原 伸幸	F-2	1/28
		プレイドーム松山	089-972-3000	佐藤 幸成	F-2	1/22

九州・沖縄

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
九州・沖縄	福岡県	アミューズメントプラザJOY	0942-51-1155	岡田 浩紀	G-2	1/29
		amuplats天神	092-737-5500	田中 圭一郎	G-2	2/4
		セガ アリーナ 中間	093-246-1941	池田 勝	G-2	1/28
		プラボ福岡 交通センター店	092-434-3721	大塚 研三	G-2	2/18
		遊道楽 和白店	092-607-0990	加賀田 篤	G-2	2/5
		遊道楽 一番街一号店	0942-30-8300	吉武 英樹	G-1	1/15
		遊道楽 御井町店	0942-30-8300	吉武 英樹	G-1	1/22
	佐賀県	遊道楽 本庄店	0952-41-2222	北原 慶一	G-2	2/19
	長崎県	ゲームランド松山	095-846-2693	吉田 研太郎	G-2	2/12
	熊本県	セガ・マービィー	096-351-6229	半仁田 慶	G-1	1/8
		プラボ 南熊本店	096-375-1131	鈴木 将史	G-1	1/21
	大分県	Dream World	097-593-5224	長野 光春	G-1	1/14
		プラボ 光吉店	097-567-0977	後藤 和弘	G-1	1/7
	宮崎県	ナムコランド 日向店	0982-55-8037	原田 淳司	G-2	2/11
	鹿児島県	スーパーゲームチャレンジ	099-258-7865	坂口 信友	G-1	1/9
	沖縄県	アミューズジョイBOX	098-886-9429	長北 渉	G-3	2/5
		ゲームインナハ	098-863-1376	宮城 義浩	G-3	2/18
		ハイテク セガ 北谷プラザ	098-936-7904	池原 達司	G-3	2/11

大会注意事項

その①

リングネーム、チーム名、チームメンバーの途中変更はできない（誹謗中傷を含んだ内容や公序良俗に反するリングネーム、チーム名は禁止）。また、決勝大会出場権を獲得したチームメンバーが、止むを得ない不都合によって決勝大会に出場できない場合でも補充・代替は認められない。この場合、人数が欠けた状態で試合を行なう。

ギルティギア イグゼクス スラッシュ ▶ 団体戦3on3

北海道・東北 関東

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
北海道・東北	北海道	アミューズメントファクトリープルプル	0166-24-5077	堀田 典史	A-1	1/15
		クラブ セガ 札幌	011-512-1868	田辺 洋隆	A-1	1/21
		GAME41	011-751-9772	佐藤 昌信	A-1	1/22
		バロ 札幌駅前店	011-737-6886	迫田 耕平	A-1	1/9
		MAXIM HERO	011-219-2855	冨田 恭弘	A-1	1/8
	宮城県	ゲームセンターホーセン	022-267-5230	後藤 慎二	A-3	3/21
		ハイテクセガ 仙台	022-267-1834	吉武 雄	A-2	2/19
		ネオジオボウル名取	022-383-1811	上田 治一郎	A-2	2/18
	岩手県	ハイテク セガ 盛岡	019-623-2562	望月 一人	A-2	2/12
	岩手県	DEPTH	019-830-1650	伊藤 勝	A-2	2/25
	秋田県	ハイテク セガ 秋田	018-837-5041	神田 良樹	A-2	2/11
	山形県	JB'S鶴岡	0235-25-8585	本間 綾	A-3	3/19
		スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤 賢	A-3	3/18
	福島県	スーパービンゴ 郡山店	024-935-2388	古川 智之	A-3	3/11
関東	茨城県	アーバンスクエア アイアイ駅南店	029-302-0881	富田 直人	B-1	2/26
		GAME CAP	0297-83-5722	井上 豊久	B-1	2/11
		ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	029-274-4124	千葉 剛士	B-1	2/19
		プレビジョイカム石岡	0299-22-6758	平山 学	B-1	2/18
	栃木県	CAIRNS	028-636-3100	須藤 良実	B-2	1/21
		ハイテクロブレ	0285-20-1036	佐藤 佳延	B-2	1/22
	群馬県	アミュージアム 前橋店	027-237-4234	小見 和久	B-3	2/4
		アミューズメントももたろう 笠懸店	0277-76-7022	五十嵐 匡宏	B-3	1/22
		エクシブワールド byセガ	0274-22-8110	村上 明里	B-3	1/28
		セガ ワールド 桐生	0277-55-0466	浅海 真樹	B-3	1/21
		ルパン122	0276-88-7510	本間 一正	B-3	1/15
	埼玉県	クラブ セガ 所沢	04-2926-9009	宮崎 薫	B-2	2/5
		ゲームセンターリンリン	048-533-3054	平沼 保士	B-4	2/19
		ゲームパニック 三郷	048-953-8295	野村 健太郎	B-2	1/28
		ゲームファクトリーマグマ 川越店	049-222-8839	高橋 厚之	B-4	2/18
		熊谷ナムコランド	048-527-3675	大井 崇	B-4	2/11
		埼玉ポピー	048-757-0994	鶴巻 雄一	B-2	2/18
		セガ ワールド 入間	0429-65-1813	小峰 直人	B-4	2/4
		セガ ワールド 飯能	0429-72-6989	積田 篤広	B-4	1/29
		セガ ワールド 本庄	0495-22-1836	浅見 英之	B-3	1/29
		セガ ワールド 吉川	048-983-0481	近藤 隆	B-2	2/4
		プラボ 上尾店	048-776-4379	古庄 展幸	B-4	2/12
	千葉県	アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	峯木 良広	B-1	2/25
		イスカンダル	0120-010-267	天野 勝巳	B-5	1/21
		ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山 亮	B-5	1/22
		ゲームセンター B-1	0471-44-5597	古畑 達也	B-1	2/12
		ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	小柳 一馬	B-5	1/28
		ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	藤嶋 渉央	B-5	1/8
		メッセ102四街道	043-424-6070	俵 和芳	B-5	1/14
		ラッキー中央店フェリシダ	043-222-5610	吉岡 秀明	B-5	1/15
	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド2	046-266-4811	津田 温	B-7	3/4
		アミューズメントパーク ネバーランド港北	045-912-6111	田口 正満	B-6	3/26
		アミューズメントパークジアス上大岡	045-847-4780	松本 成隆	B-6	3/19
		Gamer's VISION	045-321-7586	今井 恵介	B-6	3/21
		ゲームラボアップル	046-261-7642	山坂 明宏	B-7	2/18
		サミーズストリート156相模大野	042-741-8195	鈴木 伸	B-7	3/11
		POWER STICK	0467-43-3034	塚本 聡	B-7	2/26
		プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	045-252-1164	玉木 徹	B-6	3/25
		プレイランドパルス	044-855-9100	小竹 智成	B-6	3/12
		ペンギンハウス相模原	042-746-4358	有波 和弘	B-7	3/5
		ムトスイースト	046-257-2413	鳴海 聡介	B-7	2/19

東京 中部

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
東京	東京都	池袋アリス	03-5391-6004	斉藤 伸佳	C-1	1/28
		池袋 ギーゴ	03-3981-6906	飯田 貴政	C-1	2/12
		大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田 博和	C-1	2/5
		クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	伊藤 真一	C-2	1/22
		クラブ セガ 渋谷	03-3780-2667	横道 智	C-2	1/8
		ゲームラビリンス	03-3935-8022	石井 聡	C-2	1/21
		GAME UFO 三軒茶屋店	03-5486-6994	岡部 雅之	C-3	2/18
		渋谷 ギーゴ	03-5458-2201	佐藤 巧	C-3	2/26
		石神井公園駅前センター	03-5393-6284	吉井 正臣	C-3	3/4
		新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	上原 隆史	C-3	3/5
		セガ フラッパーズハウス自由が丘	03-3725-3953	須藤 英樹	C-1	2/4
		セガ ワールド アルカス	042-365-2591	山縣 裕也	C-1	1/22
		セガ ワールド 大森	03-5709-0669	小松 孝行	C-3	2/12
		セガ 河辺	0428-24-5672	河田 博	C-3	2/19
		ツインスタージオス セガ	03-3260-7253	林 一夫	C-1	1/29
		メイドゲーセン@TRF	03-3389-7166	市村 愛樹	C-2	1/7
		パソピアード東京	03-3734-9880	田川 和彦	C-2	1/15
		ビートライブ	042-724-3678	山岸 勇	C-3	2/25
		プラボ 中野店	03-5380-5442	藤田 諭	C-1	2/11
		プレイシティキャロット 巣鴨店	03-3943-6735	阿部 健太朗	C-2	1/14
中部	新潟県	アミュージアム 上越店	025-545-2608	片桐 康二	D-1	3/11
		AmusementStage POPY	025-286-0763	宮川 修	D-1	3/26
		ゲームセンター GLAD	0258-36-7737	種村 透	D-1	3/12
		チャンス 上越店	025-544-5376	笠原 広幸	D-1	3/4
		チャンス 新発田店	0254-21-0383	河内 裕介	D-1	3/5
		バロ 三条店	0256-33-7661	樋口 直也	D-1	3/19
		プラザマリン	025-241-3957	岡島 朋彦	D-1	3/18
	富山県	アミューズランド ガディス	0766-24-8450	高畑 広宣	D-2	2/4
		アミューズメントアズプレス	076-423-2890	高橋 成保	D-2	2/19
	福井県	セガ アリーナ	0776-52-0806	坂井 康隆	D-2	2/12
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	伊藤 大輔	D-4	2/18
	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤 政雄	D-3	1/22
		セガ ワールド 上田	0268-27-5777	柏木 宣人	D-3	1/14
		松本ビートル	0263-39-4010	齊藤 健吾	D-3	1/29
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越 剛志	D-2	2/25
		ゲームプラザ童里夢	058-272-2318	市川 元英	D-2	2/5
	静岡県	アミューズメントBee-Bee	055-979-6464	平澤 直樹	D-4	2/19
		VIP CLUB	0545-53-5498	高田 倫明	D-4	2/26
		プレイハウス青島	0545-51-2345	川越 信也	D-4	3/4
		ミラクル沼津	055-925-6797	長谷川 泰三	D-4	3/12
		ミラクル藤枝	054-643-7796	村松 敬保	D-4	2/25
	愛知県	アーケードゲームカレッジII	052-503-1567	蜷川 正巳	D-3	1/21
		アミューズメントパークヤマト	052-902-8885	井上 誠	D-5	1/21
		おもしろランドAHAHA	052-401-6013	松家 寿生	D-2	2/11
		クラブ セガ 金山	052-323-0121	田中 勝	D-5	1/29
		GAME SKY	052-201-6496	野々山 定行	D-5	1/15
		ナムコワンダーシティ名古屋 プラボ 名古屋店	052-683-8765	福留 康修	D-3	1/15
		バサラ 八事店	052-834-9200	北島 貴和	D-3	2/4
		プラスアルファ	052-702-5641	加藤 佳則	D-3	1/28
		PLAY SEVEN	0586-46-7228	橋本 雄司	D-2	2/18
	三重県	セガワールド ナツミ	0595-64-7588	辻田 一樹	D-5	1/9
		セガワールド 生桑	0593-32-9988	吉岡 道宏	D-5	1/7
		セガワールド 松阪	0598-53-0611	三輪 裕	D-5	1/28

ギルティギア イグゼクス スラッシュ ▶ 団体戦3on3

近畿　中国・四国

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
近畿	滋賀県	アミューズメントジャングル 南草津店	077-565-6404	前田 裕実	E-1	3/5
		アミューズメントジャングルクラブ 堅田店	077-573-7717	浅野 正弘	E-1	3/12
		宝島 近江八幡店	0748-37-2462	水本 誠	E-1	3/11
	京都府	ゲームスペース プラニー	0774-43-9030	堀井 利明	E-1	3/4
		西院コットンクラブ	075-316-2675	堀井 利明	E-2	1/21
		下鴨ヒーロータウン	075-712-4367	堀井 利明	E-2	2/4
		スーパーヒーロー山科	075-502-5765	堀井 利明	E-2	1/22
		スターダスト	075-256-5603	嶋田 康隆	E-2	2/5
		ニューマンモス	075-982-1973	山本 真路	E-3	2/11
		neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉 幹広	E-1	3/26
	大阪府	ABABA 天神橋店	06-6357-6677	新明 志郎	E-3	2/25
		アミューズメント スコット	06-6648-9922	坂元 忠幸	E-5	1/21
		エンジョイパラダイス	06-6788-3500	長野 繁寛	E-3	2/12
		エンターテイメントスクエア バスカ	06-6627-6768	宮入 憲久	E-5	1/28
		キャンディウエスタン 石橋店	072-761-8891	大西 秀雄	E-4	1/22
		GAME DINO 阪急茨木店	072-631-5507	岸本 圭司	E-3	2/18
		GAME DINO 枚方店	072-846-3303	深谷 崇	E-3	2/26
		ゲームプラザ OKA Ⅲ	072-671-5123	横畠 真一	E-2	1/28
		KO-HATSU	06-6352-3007	松井 力	E-3	3/5
		セガ ワールド 布施	06-6783-6999	土屋 光彦	E-3	2/19
		タウンスポットⅡ	072-675-8530	横畠 真一	E-2	1/29
		チャレンジャー 京橋店	06-6135-7610	進藤 拓史	E-4	2/4
		チャレンジャー 関大前店	06-6389-8072	坂本 賢一	E-4	2/5
		星狩物語 岸和田店	0724-32-3841	久保 一仁	E-5	1/9
		星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	畑山 将寛	E-5	1/22
		リブロス 高槻店	0726-82-3675	南本 健	E-2	2/11
	兵庫県	GAME IN COO	078-231-0306	重本 篤志	E-4	1/29
		セガ 三宮SANX	078-271-0335	乙井 孝至	E-4	2/12
		デジャ・ヴ 神戸店	078-366-3811	土居 敏郎	E-4	1/21
		プレイステーション ネーブル西宮店	0798-65-5833	川地 大介	E-4	1/28
	奈良県	AMUSEMENT CUE 奈良店	0742-25-5115	竹内 大輔	E-1	3/19
		キャノンショット	0742-35-3208	小森 崇	E-1	3/25
	和歌山県	アミュージアム 和歌山店	073-431-2280	秋山 礼	E-5	1/29
		ピタゴラス	090-2700-3800	中島 健雄	E-5	1/14
		ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村 泰史	E-5	1/15
中国・四国	島根県	ゲームスポットハロウイン	0853-23-0731	糸川 修	F-3	3/4
	鳥取県	スーパーヒーロー 倉吉店	0858-23-5255	河本 真樹	F-3	2/19
	岡山県	アミパラ ウェルカム	086-221-8833	山木 洋史	F-1	2/11
		ファンタジスタ	086-523-6555	大島 幸次郎	F-3	3/5
	広島県	GIGAZONE 福山駅前店	084-920-1277	松葉 清英	F-3	2/25
		西条プラザゲームコーナー	0824-23-4130	平木 彰	F-3	2/26
		JOYサンモール店	082-241-8564	應和 由紀	F-2	1/29
		フタバ図書GIGAZONE	082-568-4791	佐古 直也	F-2	1/15
	山口県	アミューズメントパーク ステップ	0835-38-6738	佐藤 正宏	F-2	1/22
		ゲームスポットSPEED	0834-36-2828	中野 恵太郎	F-2	1/21
		セガワールドゆめタウン長府	0832-48-5732	古川 誉	F-2	1/14
		ハイテクセガ JR下関	0832-23-2178	波田 祐也	F-2	1/28
	徳島県	エンゼルランド 佐古店	088-653-4758	高橋 京平	F-1	2/12
	香川県	MAXPLAZA善通寺	0877-63-4333	山口 一也	F-1	2/5
	愛媛県	プレイドーム松山	089-972-3000	佐藤 幸成	F-1	2/4

九州・沖縄

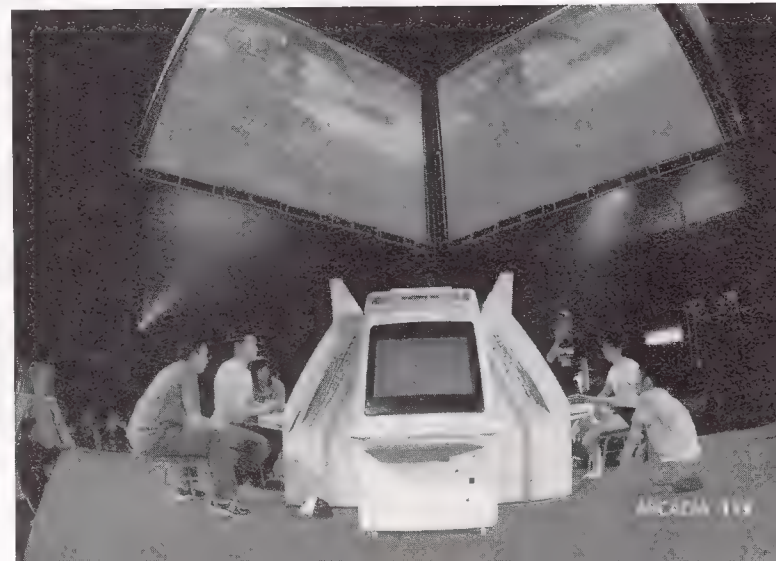
エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
九州・沖縄	福岡県	アミューズメントスペースMAHODO	093-695-0632	下川 信介	G-1	3/26
		アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	平岡 賢	G-1	3/25
		遊道楽 和白店	092-607-0990	加賀田 篤	G-2	1/15
		遊道楽 一番街一号店	0942-30-8300	吉武 英樹	G-2	1/22
	佐賀県	遊道楽 本庄店	0952-41-2222	北原 慶一	G-2	1/8
	長崎県	ゲームスポット大橋	095-845-9619	大井 敏朗	G-1	3/18
	熊本県	セガ・マービィー	096-351-6229	半仁田 慶	G-2	1/7
	大分県	ゲームプラザアンアン 大分店	097-553-3588	鉾立 幸英	G-1	3/21
		プラット中津	0979-27-1255	武原 倫久	G-1	3/19
	鹿児島県	スーパーゲームチャレンジ	099-258-7865	坂口 信友	G-2	1/14
	沖縄県	アミューズジョイBOX	098-886-9429	長北 渉	G-3	2/19
		夢咲創庫	098-861-4668	下地 一也	G-3	2/18

闘劇'06 大会注意事項

その②

『闘劇魂VOL.2』(発売中)および、ここに掲載される各店舗予選を勝ち抜き、決勝大会出場権を獲得した選手が2006年5月上旬に開催される決勝大会に出場することができる。なお、決勝大会出場権を獲得した選手は、そのゲームでほかの店舗予選に出場することはできないので注意。

なお、団体戦の店舗予選に参加する場合は、チーム全員がそろっている必要がある。メンバーが欠けている状態では参加できないので注意してほしい。(エリア予選でメンバーが欠ける場合は、欠けた人数で試合を行なう)。

決勝大会出場権の譲渡は禁止となっている。権利譲渡の事実が発覚した場合は、決勝大会出場権は剥奪となる。また、諸事情により出場を辞退する場合はあらかじめ事務局に連絡を入れてほしい。

バーチャファイター 4 ファイナルチューンド ▶ 団体戦3on3

北海道・東北／関東

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
北海道・東北エリア	宮城県	ゲームパラダイス パインズ	022-374-4781	増田 仁	A-1	2/19
	福島県	ゲームスペース A-3	024-823-3421	大高 光裕	A-2	2/5
関東エリア	茨城県	AGスクエアつくば店	029-851-1506	石引 正徳	B-1	3/12
		GAME CAP	0297-83-5722	井上 豊久	B-1	3/19
	栃木県	ゲームグッドヒル	028-614-6142	石塚 伸一	B-2	1/9
	群馬県	エクシブワールド byセガ	0274-22-8110	村上 明里	B-3	1/22
		群馬レジャーランド 高崎駅東口店	027-330-3002	五十嵐 佳史	B-3	1/14
		セガ ワールド 前橋	027-231-1109	吉田 幸司	B-3	1/29
	埼玉県	ゲームモアイ 上尾店	048-771-1612	梅内 敬	B-4	3/4
		セガ ワールド 入間	0429-65-1813	小峰 直人	B-4	2/18
		セガ ワールド 本庄	0495-22-1836	浅見 英之	B-5	1/28
		セガ ワールド 吉川	048-983-0481	近藤 隆	B-4	2/25
		モンテカルロ 深谷店	0485-74-3804	岩城 安紀	B-5	1/21
	千葉県	ゲームチャリオット 六方店	043-304-8880	石川 敏成	B-6	3/26
		セガ ワールド 旭	0479-62-7101	池田 敦	B-6	3/21
	神奈川県	クラブ セガ 綱島	045-547-1199	清水 研	B-7	1/8
		ペンギンハウス相模原	042-746-4358	有波 和弘	B-7	1/7

東京／中部

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
東京エリア	東京都	池袋アリス	03-5391-6004	斉藤 伸佳	C-2	2/26
		池袋 ギーゴ	03-3981-6906	飯田 貴政	C-2	1/29
		クラブ セガ 渋谷	03-3780-2667	横道 智	C-3	1/9
		ゲーム イン サクラ	03-3944-0252	松田 真一	C-2	2/5
		渋谷 ギーゴ	03-5458-2201	佐藤 巧	C-3	1/15
		セガ ワールド 大森	03-5709-0669	小松 孝行	C-1	2/11
		ハイテクランド セガ 渋谷	03-3409-4737	栗田 貴之	C-3	1/22
		パソピアード東京	03-3734-9880	田川 和彦	C-1	3/5
		ビートライブ	042-724-3678	山岸 勇	C-4	3/18
中部エリア	新潟県	ゲームセンター テクノポリス	0258-33-1516	佐藤 ひとみ	D-1	2/19
	福井県	セガ アリーナ	0776-52-0806	坂井 康隆	D-2	3/4

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
中部エリア	長野県	セガ ワールド エデン	0263-52-8791	毛利 寿幸	D-3	1/28
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越 剛志	D-4	3/11
		ADXマミー 美濃加茂店	0574-27-5911	高井 渉	D-4	3/5
	静岡県	アミューズメントBee-Bee	055-979-6464	平澤 直樹	D-5	2/26
		サンセイブ 城北店	053-471-9800	阿部 勝	D-5	2/18
		プレイハウス青島	0545-51-2345	川越 信也	D-5	2/25
	愛知県	アーバンスクエア 大須店	052-249-3507	荻 巌	D-6	1/14
		ADXマミー 蟹江店	0567-96-7407	中村 雅彦	D-6	1/9

近畿／中国・四国

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
近畿エリア	滋賀県	アミューズメントジャングル 瀬田店	077-543-7040	原田 良平	E-1	1/8
	京都府	スーパーヒーロー山科	075-502-5765	堀井 利明	E-2	3/21
		ニューマンモス	075-982-1973	山本 真路	E-2	3/25
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	0726-23-7161	津川 鈴之助	E-4	3/19
		キャンディウエスタン 石橋店	072-761-8891	大西 秀雄	E-4	3/12
		GAME STATION PIT-IN	06-6752-8730	大島 大介	E-3	2/19
		セガ ワールド 布施	06-6783-6999	土屋 光彦	E-5	1/22
		タウンスポットII	072-675-8530	横畠 真一	E-3	2/26
		星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	畑山 将寛	E-5	1/29
	兵庫県	デジャ・ヴ 神戸店	078-366-3811	土居 敏郎	E-6	2/5
中国・四国エリア	岡山県	アミパラ テクノランド店	086-255-5612	房宗 真一	F-1	3/19
		ファンタジスタ	086-523-6555	大島 幸次郎	F-1	3/26
	広島県	アミューズメント ビートル2	0284-62-5504	藤田 忠弘	F-2	2/19
	山口県	ゲームスポットSPEED	0834-36-2828	中野 恵太郎	F-3	1/20
		ハイテク セガ JR下関	0832-23-2178	波田 祐也	F-3	1/15

九州・沖縄

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
九州・沖縄エリア	長崎県	ゲームランド松山	095-846-2693	吉田 研太郎	G-1	2/5
	沖縄県	ハイテク セガ 北谷プラザ	098-936-7904	池原 達司	G-2	3/12

「北斗の拳」
■1on1シングル戦。
■1試合2ラウンド先取制
■その他工場出荷設定(デフォルト)。
■使用キャラの制限無し。
■使用キャラの変更は不可能

「ザ・キング・オブ・ファイターズ XI」
■1on1シングル戦。
■その他工場出荷設定(デフォルト)。
■タイムリリースキャラは使用不可能。
■試合ごとに使用キャラの変更可能。

「ネオジオ バトルコロシアム」
■1on1シングル戦。
■その他工場出荷設定(デフォルト)。
■使用キャラの制限無し。
■試合ごとに使用キャラの変更可能。

「サムライスピリッツ天下一剣客伝」
■2on2勝ち抜き戦。
■1試合2ラウンド先取制。
■アイテム無し。
■その他工場出荷設定(デフォルト)。
■使用キャラの制限無し。
■使用キャラの変更不可能。ただし試合ごとのスピリッツ変更は可能(申告制)。
■チーム内の同キャラ使用不可能。
■選手の順番は変更可能。
■ミヅキ、骸羅のコマンド投げからの追い討ち禁止。
■ゲームを故意に遅延させる行為、強制的に試合を終了させてしまうようなバグは使用禁止。

「メルティブラッド アクトカデンツァ」
■2on2勝ち抜き戦。
■1試合2ラウンド先取制
■その他工場出荷設定(デフォルト)。
■使用キャラの制限無し。
※猫アルクを含めた全キャラ使用可能。
■使用キャラの変更不可能。
■チーム内での同キャラ使用不可能。
■選手の順番は変更可能。
■特定の技がループするコンボや、ガードキャンセルシールドバンカーキャンセルなどは使用可能。
■ラウンド途中でゲームがフリーズした場合は、ゲームをリセットし、取得ラウンド数を再現する。その際、ゲージの再現は一切行なわず、ラウンド調整は投げのみで行なう。故意的にキャラクターをフリーズさせる操作は禁止。

ストリートファイターⅢ 3rdストライク ▶ 団体戦3on3

北海道・東北／関東

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
北海道・東北	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤 昌信	A-1	2/26
関東	茨城県	ゲームパドック+1 古河本店	0280-98-5161	加藤 誠	B-1	3/19
	群馬県	アミュージアム 前橋店	027-237-4234	小見 和久	B-2	3/11
		ルパン122	0276-88-7510	本間 一正	B-2	3/5
	埼玉県	プラボ 上尾店	048-776-4379	古庄 展幸	B-3	2/19
	千葉県	メッセ102四街道	043-424-6070	俵 和芳	B-4	3/12
		ラッキー中央店フェリシダ	043-222-5610	吉岡 秀明	B-4	3/5
	神奈川県	Gamer's VISION	045-321-7586	今井 恵介	B-5	1/22
		サミーズストリート156相模大野	042-741-8195	鈴木 伸	B-5	1/15

東京／中部

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
東京	東京都	上野パセラ	03-3832-8002	山口 武矢	C-3	1/7
		クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257	福島 圭祐	C-6	2/5
		ゲーム イン サクラ	03-3944-0252	松田 真一	C-1	2/12
		GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田 泰明	C-5	1/29
		ゲームラビリンス	03-3935-8022	石井 聡	C-2	3/26
		セガ フラッパーズハウス自由が丘	03-3725-3953	須藤 英樹	C-4	2/26
中部	新潟県	AmusementStage POPY	025-286-0763	宮川 修	D-1	3/12
		ゲームセンター GLAD	0258-36-7737	種村 透	D-1	3/19
	富山県	アミューズランド ガディス	0766-24-8450	高畑 広宣	D-2	2/18
	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤 政雄	D-3	3/5
		ゲームステーション パロ 諏訪店	0266-82-2900	今井 孝彦	D-3	2/25
	静岡県	ミラクル沼津	055-925-6797	長谷川 泰三	D-4	3/25
	愛知県	アミューズメント カレッジ ゼロ	052-806-6441	及川 弘明	D-5	3/12
		クラブ セガ 金山	052-323-0121	田中 勝	D-5	3/18
		ゲームカレッジ	0561-61-1439	岡本 健三郎	D-5	3/11
	三重県	セガ ワールド 松阪	0598-53-0611	三輪 裕	D-6	1/14

近畿／中国・四国

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
近畿	京都府	ゲームスペース プラニー	0774-43-9030	堀井 利明	E-1	1/15
		下鴨ヒーロータウン	075-712-4367	堀井 利明	E-1	1/14
		neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉 幹広	E-1	1/21
	大阪府	アミュージアム よしもと店	06-6641-7033	高橋 毅	E-4	2/25
		エンターテイメントスクエア パスカ	06-6627-6768	宮入 憲久	E-3	2/5
		キャンディウエスタン 三国店	06-6399-6404	安井 修一	E-2	2/19
		キャンディウエスタン 石橋店	072-761-8891	大西 秀雄	E-3	1/28
		ゲームスペース ベガス	06-6351-2889	濱田 譲	E-4	2/18
		ゲームプラザソフテム	06-6977-5566	谷口 健治	E-2	2/18
		チャレンジャー 京橋店	06-6135-7610	進藤 拓史	E-2	2/25
		星狩物語 岸和田店	0724-32-3841	久保 一仁	E-3	2/4
	兵庫県	GAME IN COO	078-231-0306	重本 篤志	E-4	3/4
	奈良県	AMUSEMENT CUE 奈良店	0742-25-5115	竹内 大輔	E-5	2/5
	和歌山県	アミュージアム 和歌山店	073-431-2280	秋山 礼	E-5	2/12
		ピタゴラス	090-2700-3800	中島 健雄	E-5	2/4
中国・四国	岡山県	アミパラ テクノランド店	086-255-5612	房宗 真一	F-1	1/9
		ファンタジスタ	086-523-6555	大島 幸次郎	F-1	1/8

九州・沖縄

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
九州・沖縄	福岡県	モンキーハウス本館	092-731-0052	佐分利 信吾	G-1	1/22
		遊道楽 御井町店	0942-30-8300	吉武 英樹	G-1	1/29
	大分県	プレイハード ファイブオー	0977-25-7812	萩尾 太郎	G-1	1/21
	鹿児島県	スーパーゲームチャレンジ	099-258-7865	坂口 信友	G-2	2/11
	沖縄県	ゲームインナハⅡ	098-861-8361	宮城 義浩	G-3	3/11

好評発売中の「闘劇魂VOL.2」では予選開催店舗のマップも完全掲載！

「鉄拳5 DARK RESURRECTION」
■3on3勝ち抜き戦。
■1試合3ラウンド先取制。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
■使用キャラの制限無し。
■使用キャラの変更不可能。
■チーム内の同キャラ使用不可能。
■選手の順番は変更可能。
■試合前のじゃんけんに勝ったチームが、「コンパネ決定権」と「ステージセレクト権」のどちらかを選択することができる。
■先鋒プレイヤーにだれを出すかは、試合前に審判に伝える。

「ギルティギア イグゼクス スラッシュ」
■3on3勝ち抜き戦。
■1試合2ラウンド先取制
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
■使用キャラの制限無し。
■使用キャラの変更不可能。
■チーム内の同キャラ不可能。
■選手の順番は変更可能。
■何らかの原因で試合が中断した場合、可能な限りテンションゲージは25%単位で再現し、サイクバーストゲージは文字（B・U・R・S・T）で判断して再現する。
※コンパネはスタートボタンが右側に配置されたものを使用しますが、予選店舗によっては配置が異なる場合があるため、各店舗にお問い合わせください。

「バーチャファイター4 ファイナルチューンド」
■3on3勝ち抜き戦。
■1試合3ラウンド先取制。
■タイム45秒設定。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
■使用キャラの制限無し。
■使用キャラの変更不可能。
■チーム内の同キャラ可能。
■選手の順番は変更可能。
■ステージセレクト制（チャレンジャー側が選択）。
■カード使用。

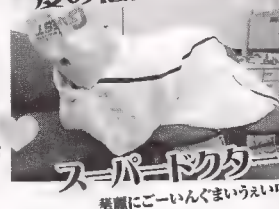
「ストリートファイターⅢ 3rdストライク」
■決勝大会は32チームトーナメント。
※店舗予選から23チーム＋海外8チーム＋当日参加枠1チームを予定。
■3on3勝ち抜き戦。
■1試合2本先取制。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
■使用キャラの制限無し。
■使用キャラの変更不可能。
■チーム内の同キャラ不可能。
■選手の順番は変更可能。
■スーパーアーツの変更可能。
■ファーストバージョン（旧基板）を使用。
※旧基板における特定のスーパーアーツのガード不能に関しては、プレイヤーに広く認知されているため規制は設けない。
※「まことVS.ケン」における通常投げフィニッシュは、電源が落ち進行の妨げになるのでご遠慮ください。

悩める
ギルッ子に
愛の手を……

気になる疑問を一発解決♪

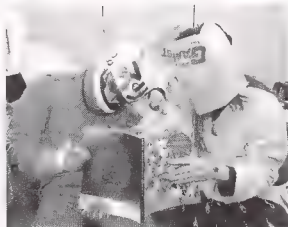
愛(あい)のGGXX(ギルティギアイグゼクス)／(スラッシュ)処方箋(しょほうせん)

闘劇'06予選も目前に控え、熱い冬がやってきましたね。今年はどうなるのかと、楽しみにしております。さて今回は、ムックに載らなかった気になるデータを大放出しますよっ。

愛の伝道師
スーパードクターP
華麗にごーいんぐまいうぇい中

兄を超えるため、新たな男の登場!!

ファチスト（以下ファチ）：おやバトギ小僧さん。今日も練習に精がでてますね。感心です。

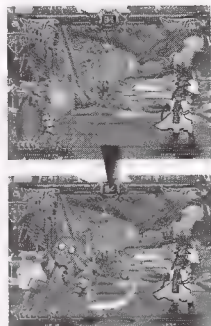
マ○カ小僧（以下マ○カ）：ヘイ！ Dr.ファチスト、それは人違いサ!! 僕はバ○ギ小僧の弟のマ○カ小僧。兄がお世話になってるようだね。僕にもギルティ教えてくれヨ!!

ファチ：これはこれは失礼をいたしました。ではワタクシが最新の知識をお教えしましょうっ!!

必死に勉強をするマ○カ

ジャンプ移行フレームを知りましょうっ!!

ファチ：ギルティでは、ジャンプ移行フレームというものがありまして、レバーを上に入れてからジャンプ状態になるまで数フレーム掛かります。これは各キャラによって掛かる時間が違いますが、下の表を見れば一目りょう然ですよっ。

マ○カ：ジャンプをうまく使えばショートカットも余裕だよね!!

ファチ：……兄弟そろってレースゲームで例えるのが好きなんですね。

ジャンプ移行フレーム中は、必殺技キャンセルが可能です。ジャンプキャンセル可能な通常技を当てた後、コマンドの最後に◆＋ボタンと入力すれば、キャンセル時間を延長できますよっ。

ジャンプ移行フレーム

5フレーム	スレイヤー、ロボカイ
4フレーム	A.B.A、ファウスト、ジョニー、アクセル、ヴェノム、テスタメント、スレイヤー
3フレーム	聖騎士団ソル、ソル、カイ、メイ、ミリア、エディ、チップ、梅喧、紗夢、闇慈、ディズィー、イノ、ザッパ、ブリジット

起き上がり時間って一定じゃないの？

ファチ：起き上がりは、うつ伏せ、仰向けの2種類があり、足払いとLv2ミストファイナーなど、特定の技ヒット後はうつ伏せ、それ以外の技は仰向けダウンになります。

起き上がるまでの時間は以下の表にまとめたので、参照してください。また、ダウン追い打ちを決めた場合は、この数値から10フレーム引いた数値になりますよっ。

キャラごとの起き上がり時間（単位：フレーム）

キャラ名	うつ伏せ	仰向け	キャラ名	うつ伏せ	仰向け
聖騎士団ソル	33	37	ジョニー	37	37
A.B.A	33	44	アクセル	33	37
ソル	33	37	闇慈	33	37
カイ	33	35	ヴェノム	38	33
メイ	34	37	テスタメント	35	39
ミリア	35	37	ディズィー	36	36
エディ	34	37	スレイヤー	32	38
ポチョムキン	34	36	イノ	33	36
チップ	33	42	ザッパ	39	34
ファウスト	41	37	ブリジット	36	37
梅喧	33	37	ロボカイ	33	35
紗夢	37	40			

数値は完全にダウンしてから起き上がるまで

マ○カ小僧も救済!! 兄を超えられるか？

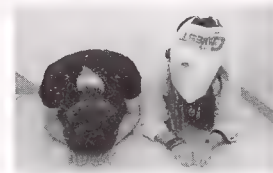
ファチ：細かい知識ですが、起き上がりの時間やジャンプ移行フレームを知れば、起き攻めも狙いやすくなりますよっ。

マ○カ：よーし！ いつも起き攻めをミスしてたけど、これで大丈夫!! カメのこうらを投げるよりも起き攻めが得意になるぜ!!

ファチ：ホント、小僧兄弟はレースゲームに例えるのが好きなようですね（笑）。頑張ってください!!

兄を超える日も近いのか？

痛恨の医療ミス！ 前回のお詫びと訂正

前号＋ムックに掲載されたガード硬直ですが、数値が異なっていましたので、正しいものを掲載します。読者の皆さまには多大なご迷惑をお掛けいたしました。ここにお詫びいたします。

各ガード状態の硬直差

ガード状態	攻撃レベル1	攻撃レベル2	攻撃レベル3	攻撃レベル4	攻撃レベル5
通常ガード	9	11	13	16	18
フォルトレス	11	13	15	18	20
直前ガード	7	8	10	12	14
空中通常ガード	9	11	13	16	19
空中フォルトレス	11	15	17	20	23
空中直前ガード	3	5	7	9	11

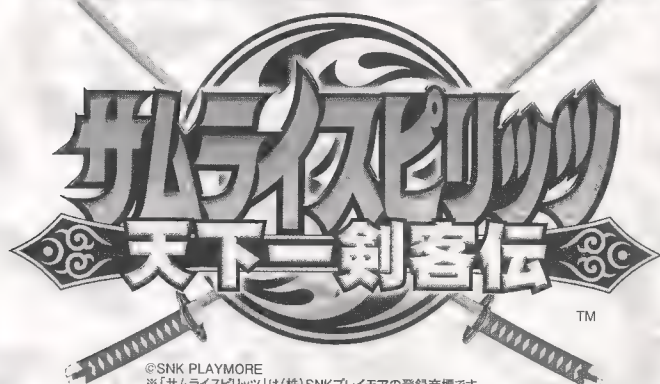
締め切り迫る！ 『GGXX SLASH』イラストコンテスト

先月から募集していたイラストコンテストの特典が判明！ 何と上位入賞者は、先日発売が決まったPS2版『GGXX SLASH』のギャラリーモードに、イラストが収録されるのだ！ まだ間に合う、急げ！

締切：2006年1月11日（火）必着

内容：『GGXX SLASH』のイラストなら何でもOK。以下のあて先に送れば応募は完了。サイズなどの規定はA-froを参考に。

あて先：〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 アルカディア編集部 GGXXイラストコンテスト係まで。メールでの投稿は、sp_ggx@arcadiamagazine.com

闘劇予選への準備はできたか!!

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。
また、記事内に登場する技後の有利／不利などについては、編集部調べによるものです。

サムライスピリッツ 天下一剣客伝
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年9月14日(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

今月は、周りに取り残されないための知識の強化と、初の大規模大会のレポートをお届けするぞ。闘劇予選に向けて覚悟を決めろ！

関東一剣客祭 決勝大会リポート

初の大規模大会は「今、関東で強いのはだれか？ 本当に強いのはどのキャラか？」など、多くの事実を提示してくれた。その内容はどんなものだった？

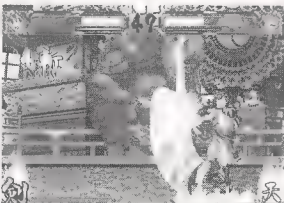
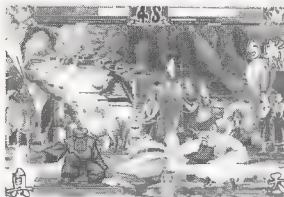
Text:猫@来栖

熱狂のうちに始まった闘劇前哨戦の行方は？

去る12月4日、初の大規模大会となる「関東一剣客祭」の当日最終予選および決勝大会が、新宿スポーツランド本館にて開催された。

当日予選には57名が参加。その中には、闘劇2回優勝をはじめ数々の戦歴を持つ「ときど」の姿もあった。やり込みによる急成長で、古くからのサムスピプレイヤーからも評価の高いときどは、見事に当日予選で優勝し、本選出場を決めた。

「ときど」の使用キャラは真鏡名ミナ。スピリッツは「剣」で固定だった。

本選は、既に各地の予選を通過した14名に、当日予選を通過した二人を加えた16人のトーナメントで行なわれた。この中には前作で最強集団の名を欲しいままにした、いわゆる新宿勢といわれる「JEO」に代表される古豪たちが参加していたが、次々と敗れていく結果となった。ここで活躍したのは、まず秋葉原勢。「ユウ」はレアキャラ「雲飛」を使用。しゃがみ強斬りを有効に活用し、強豪を次々と連破。「わたなべよしお」は、準決勝でミナの同キャラ戦でときどを撃破、純サムライ勢の底力を見せ付けた。

前作で最強を誇った職人の腐れ外道使い「JEO」が一回戦で敗北。

準優勝：わたなべよしお。現在関東最強のミナ使いとなった。

決勝のカードは「厚木の神」といわれるいろは使いの「ミシマ」とわたなべよしおとの対決となった。ミシマは「天」固定の珍しいいろは使いだ。相手が武器飛ばし技を使える状態では近寄らず、チャンスと見るやミナがいろはのジャンプ攻撃を落とせない接近間合いを維持。わずかなすきに連斬を差し込み優勝を決めた。彼が今「関東で一番強いヤツ」だ！

優勝：ミシマ。「闘劇もちろん参加しますよ、全力を尽くします」とのコメント。

関東一剣客祭　決勝

大会注目テクニック

真鏡名ミナ

「ときど」の起き攻めを紹介しよう。画面中央でダウンを奪い、寝ていたらスンガンの迎えで追い討ち、その場受け身なら踏み込みDかC、移動受け身なら掴みと、相手のすべての選択肢に素早く対応する起き攻めを行なっていた。

多くの行動を狩れるが、受け身キャンセル技に注意。

次の舞台は闘劇'06だ!!
日々精進して本戦切符を獲得せよ!!

今大会、特筆すべきは、稼働当初から評価の低かった雲飛でときどミナとの3位決定戦を制した「ユウ」。ユウは雲飛を研究し、「コマンド投げのスキがかなり小さい」ことに着目。この技を主軸とし、しゃがみ強斬りを対の選択肢にした二択攻めを展開。「上位キャラでないと勝てないのか？」という認識に一石を投じて見せた。今後の活躍に期待したいプレイヤーだ。

意外と知らない!?

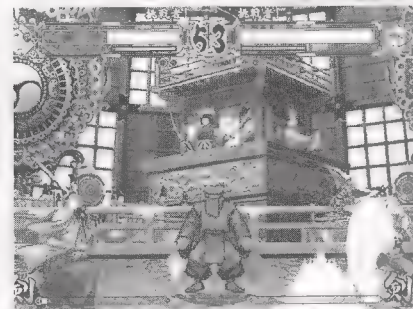
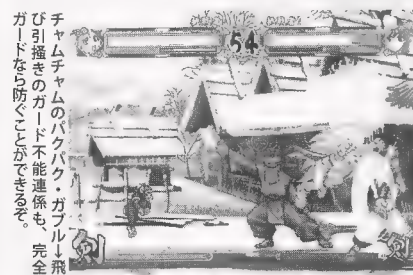
サムライスピリッツ 天下一剣客伝 Q&A集

プレイ中に、疑問になったことをQ＆A形式で紹介。今回はシステム的なことを中心に解析していくので、今まであいまいだったことを解決させ、一歩先の強さを手に入れよう。知識で対戦を勝ち抜け！

Text:FAG

Q 完全ガードはすべての攻撃を防げるのか？

A 剣スピリッツを選択したときに使用できる完全ガードは、中・下段関係無くガードができ、必殺技のケズリも防げる優れた防御システムです。ガード後に各種必殺技でキャンセルをすれば、切り返しにも有効に使えます。当然掴み技はガードできませんが、チャムチャムの飛び引掻きや、アースクェイクのスカンクバーストのような打撃投げに対しては完全ガードは成立するのです。

チャムチャムのパクパク・ガブル↓飛び引掻きのガード不能連係も、完全ガードなら防ぐことができるぞ。

ただし、完全ガードには注意点が一つあります。完全ガードはレバーを上属性or前属性に入力していると発動することができません。そのため、「めくり攻撃」を完全ガードするときにレバーを後方へ入れっ放しにしているとキャラが振り向いてしまうため、攻撃をくらってしまうのです。その場合は、レバーをニュートラルにしてから発動させれば、確実にガードができます。つまり、**発動さえすればすべての攻撃を防げる**ということですね。

めくりも完全ガード可能だ!!

レバーをニュートラルにすることを意識してAB同時押しをしよう。

表か裏かの択一攻撃を仕掛けられているので完全ガード発動！

Q 投げの発生ってどのくらいなの？

A 掴み動作（B＋C）の発生は3フレーム。判定持続時間は1フレームあります。

ちなみに掴み動作の1フレーム目から、掴み判定が出る3フレーム間にお互いの掴み判定がぶつかると投げ相殺となります。

Q 画面端に居るときはめくり攻撃は成立するのか!?

A 2D格闘ゲームの多くは、画面端に下がって立ちガードしているときに、めくり攻撃を受けることは基本的にありません。当たり前ですが、画面端とキャラの間に入るスペースが無いためです。前作の『サムライスピリッツ零』でも、めくり攻撃に対しては画面端でのガードが有効でした。しかし、**今作では画面端で立ちガードをしていてもめくり攻撃を受けてしまいます。**さらに多段ジャンプ攻撃の場合には、ガード途中で通常→めくりになってしまうこともあるため注意が必要です。

画面端にくっ付いていてもめくられる。

画面端では、「表ガード安定」という考え方は今すぐに捨てましょう。

間合いを調節できない分、画面端が危険だということに!!

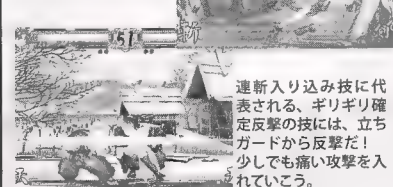
Q 確定のはずの反撃が安定しないのはなぜ!?

A 相手の攻撃をガードした後に反撃をしても、その反撃技が入ったり入らなかったりする場合があります。これは相手の技をガードした距離や、技のめり込み具合により、硬直が若干変化するのが一つの原因です。さらに、ほかにも理由があります。

天下一剣客伝では、**立ちとしゃがみのガード硬直に差があり、立ちガードの硬直は7フレーム、しゃがみガードは10フレームとなっています。**そのため、ガード硬直が少ない立ちガードから反撃技を出すと決まりやすいのです。

連続ガード中に立ちとしゃがみのガード切り替えができることも覚えておきましょう。

多段技の初段をしゃがみガードしても、途中でしゃがみガードから立ちガードに切り替えることが可能。反撃が入れやすくなるぞ。

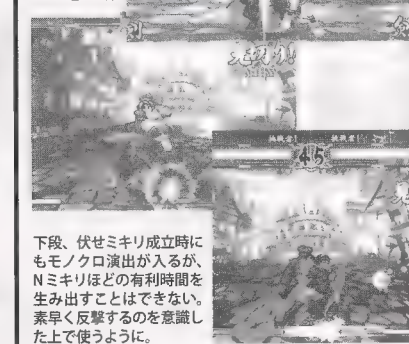
連斬入り込み技に代表される、ギリギリ確定反撃の技には、立ちガードから反撃だ！少しでも痛い攻撃を入れていこう。

Q 各種ミキリスライドに性能差はあるのか？

A 若干ですが、性能差はあります。残像エフェクトに相手の攻撃判定が触れると画面がモノクロとなり、わずかだが自分だけが動ける時間が存在します。中でもスライド動作（以下Nミキリ）だけは、ほかのミキリ動作と異なり、**4フレーム有利時間が長い**のです。

Nミキリ成立時には自分だけが動ける時間が少し長いため、対空に使うとより効果的だ。

下段、伏せミキリ成立時にもモノクロ演出が入るが、Nミキリほどの有利時間を生み出すことはできない。素早く反撃するのを意識した上で使うように。

はみ出し剣客伝

掴み補足:投げ相殺は、掴み判定同士がほとんど同時にかち合った場合のみ発生する。あくまで「投げ相殺」であって、「投げ抜け」ではない。偶発的システムととらえておこう。
ミキリスライド補足:Nミキリには終わり際の4フレーム間に、伏せミキリには全体31フレーム中、21～26フレームの5フレーム間にキャンセルができるポイントが存在するぞ。

こいつらに注目!! 闘劇'06 オススメタッグ考察

そろそろ闘劇予選への準備はできただろうか？　今作は、闘劇'04の『零』のときとは異なり、タッグバトルでの開催だ。ここでは編集部一押しのチーム構成とその強さを紹介。チーム力アップの参考にしてほしい。

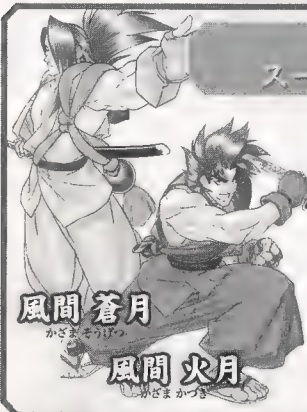
Text:トモノ

どんな相手にも対応できるオールマイティーズ

高い攻撃力を持ち、盤石の立ち回りと強引な攻めができる覇王丸と、遠距離での相手の封殺と近距離での強力な択一攻撃を迫れるミナの穴の無いコンビ。ミナを先鋒にして大暴れさせ、安定の覇王丸がフォローする戦法が強い。ミナが封殺できるキャラ相手には、積極的にミナを当てよう。対キャラ的にも問題が無いいいチームだ。

時間いっぱいかく乱コンビ

相手に攻撃の的を絞らせない立ち回りがウリのいろはと、起き攻めが強力で、常時有利な試合運びができるガルフォードのコンビ。

いろはは地上戦が主体のキャラに大きく有利で、ガルフォードはあらゆるキャラにまんべんなく闘っていける。弱点はお互い攻撃力が低いことだが、両者ともに機動力を生かして逃げ回ることもできる。

弱点をお互いがカバーするサポートチーム

ハイスタンダードキャラの閑丸と、その姿勢の低さと武器飛ばし技でスタンダードキャラの脅威となるチャムチャムのコンビ。閑丸は下位キャラたちにはそれほど大きな有利は付かないという部分を、下位キャラに大幅有利のチャムチャムがカバーする戦法がとても強い。基本的にはチャムチャムが倒し、危ない局面で閑丸が活躍だ。

死角無しのスーパーブラザーズ

強力な立ち回りと崩しを持つ蒼月に、すさまじい火力で相手を圧倒する火月の兄弟コンビ。ミナやいろはなど、特殊な立ち回りをするキャラを火月が圧倒し、じっくりと待つ相手には、蒼月がゆっくり料理するのが理想だ。

役割分担がはっきりしているので、できる限りキャラ後決め権をゲットして挑みたいコンビだ。

近距離爆発の色モノキャラコンビ

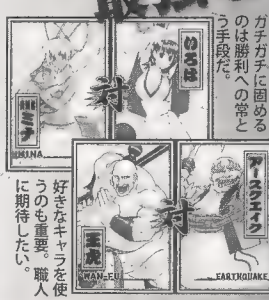
不知火 幻庵
しらぬい げんあん
妖怪 腐れ外道
ようかい くされげどう

実は戦闘力の高い幻庵と、驚異の爆発力を秘めた腐れ外道とのチーム。幻庵の姿勢の低さと待ち能力を生かし、ミナ、天草、アンドリューなどの、腐れ外道を遠距離で封殺できてしまうキャラを幻庵が倒し、それ以外の相手を外道がにじりよって倒そう。外道側に職人クラスのプレイヤー能力が必要だが実現すれば台風の目となるだろう。

変幻自在の異次元殺法コンビ

遠距離モードでの特定キャラ封殺と近距離モードでの攻撃力を兼ね備える天草に、踏み込みからの択一攻撃で相手を瞬殺できるレラの暴力チーム。レラが堅い立ち回りの相手を踏み込み強斬りで粉砕し、漏れた相手を天草がつぶしていく。天草はミナが苦しいので最強キャラであるミナをレラが倒せるかどうかがカギとなるだろう。

結局!? どの組み合わせが最強なの!?

総勢41キャラにもなる本作ではタッグの組み合わせも無数。現状で強いとされているのが、ミナ、いろは、閑丸、天草、蒼月、火月の6人。この中の二人を選べば確かに強いチームとなるが、それ以外のキャラでも相性的に強キャラに闘えるキャラも居る。「最強の組み合わせ」に答えは無いので、好きなキャラを使って挑むのも立派な作戦といえるだろう。

ガチガチに固めるのは勝利への常とう手段だ。

好きなキャラを使うのも重要。職人に期待したい。

闘劇のレギュレーションでは骸羅、ミツキのコマンド投げからの追い討ちが禁止となっているため、自分で使う場合はもちろん、相棒にもくれぐれも注意するように言っておこう。また、同キャラでチームを組むのは不可だが、ナコルルと紫ナコルルについては別キャラ扱いとなっているので、この二人でチームを組むのは問題無いぞ。

防御力・怒りやすさetc.　勝つためのデータ集

Text:猫@来栖

データを知れ、そして相手と自分を知れ！

同じ腕なら「知識」が勝率の差を生み出すはず。必要な部分から頭に入れていってほしい。

さて、ここでは最も気になると思われる、「防御力」について補足しよう。今作『天下一剣客伝』では、実は防御力が低かったキャラが軒並み硬くなっている事実がある。反対に、腐れ外道や骸羅といった前回防御力が高かったキャラについては、前作に比べて防御力が低下している傾向にあるぞ。

前作では標準キャラに比べて約10%ほどダメージを軽減していたのが、今回は3%から5%ほどしかダメージを軽減していない。故に、前回柔らかかったキャラは必然的に強化されているということなのだ。また、スピリッツによっても防御力は違うので、注意して見てみるといいかも。

前作と比べて、これだけ違う!!

半蔵のしゃがみ強斬りで見てみよう。これだけ減って、零SPでは追い討ち確定だった。

今作ではこれくらいだ。明らかに減らなくなったことがよく分かるだろう。

ミナの強さの秘密!! これだけ硬くなった!!

ミナ強化の一端がこれだ。「零SP」では標準キャラの5割増しのダメージだったのが、今回はデータ上2割増し程度という硬化っぷりだ。

キャラ名	怒り継続時間（フレーム数）	ダメージを受けた時のゲージ上昇率（%）	防御力（覇王丸基準の比較値）
覇王丸	600	150	100
ナコルル（紫も同じ）	420	113	91
リムルル	420	210	90
服部半蔵	960	66	92
ガルフォード	600	180	94
千両 狂死郎	600	195	99
橘 右京	960	68	87
牙神 幻十郎	480	210	100
首斬り破沙羅	960	150	82
緋雨 閑丸	480	128	90
花諷院 骸羅	540	225	103
天草四郎時貞	360	210	89
柳生 十兵衛	900	98	99
壬無月 斬紅郎	480	113	102
シャルロット	720	195	100
タムタム	720	180	95
風間 火月	360	225	92
風間 蒼月	540	98	95
羅刹丸	480	195	96
レラ	600	98	85

キャラ名	怒り継続時間（フレーム数）	ダメージを受けた時のゲージ上昇率（%）	防御力（覇王丸基準の比較値）
炎邪	480	600	103
水邪	1080	75	92
徳川 慶寅	660	135	98
劉 雲飛	1500	60	93
真鏡名 ミナ	480	135	80
妖怪 腐れ外道	540	113	105
兇國日輪守 我旺	540	98	95
羅将神ミヅキ	600	150	95
黒河内 夢路	900	90	85
萬 三九六	480	195	99
アンドリュー	660	135	98
いろは	540	180	90
機巧 おちゃ麻呂	780	113	100
祭囃子 双六	360	300	99
チャムチャム	360	225	90
不知火 幻庵	840	180	91
アースクェイク	420	195	100
ズィーガー	840	105	102
王虎	360	225	100
花諷院 和狆	600	60	83

※防御力は、覇王丸を100と定めたときの比較数値です。

「減らない」と感じることへの補足：コマンド投げなどで検証すると分かるのだが、今作は前作に比べて体力の総量が2割ほど増している。また、一部を除いて全体的な防御力が高く設定されている傾向がある。前回「減る技」という印象だった技の攻撃力が一様に削られていることや、掴みのダメージが下がったことで、そのように感じるのだろう。

・ネオジオ バトルコロシアム・

闘劇に向け研究&修練あるのみ!!

闘劇予選は目の前。タッグシステムを再確認し、正しい判断を下せるよう知識を身に着けよう。キャラ変更用に、隠し玉を育てるのもアリだ！

Text:ケーちゃん

ネオジオ バトルコロシアム
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年7月27日（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

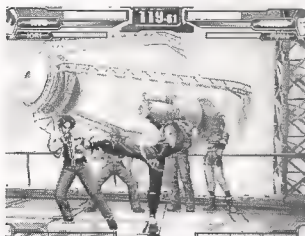
PS2版好評発売中！ P62にてプレゼントもアリ！

NBC 絶対戦術伝授～第2回～

タッグシステムを知る

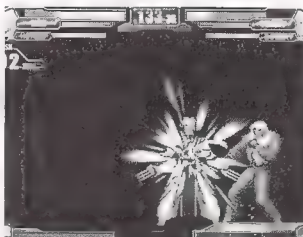
タッグシステムは『NBC』の根幹を成す重要ポイント。ダブルアサルト、体力回復に関する知識を覚え、実戦で役立てよう。

交代システム

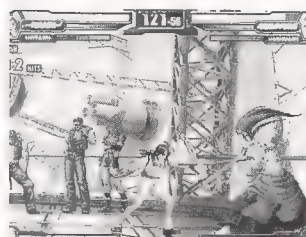
8カウント交代せずに闘うと、自動的にパワーゲージがたまるオートチャージと、控えキャラの回復可能体力が発動。体力回復のペースはかなり早いので、ある程度回復可能体力が増えてきたら、K.O.される前に交代しよう。

回復可能体力が目立つようになったら無理せず交代。ヘタに粘ってダブルアサルトをくらうと、取り返しが付かないぞ。

ダブルアサルトを決めろ！

ダブルアサルトは、回復可能体力を大量に奪える唯一の攻撃。決めれば相手の体力回復を防げるので、安定した勝利に結び付くのだ。

また、決めた後は待機中のキャラにハイパーチャージが発動。ハイパーチャージ中は攻撃力が1.25倍になる上、通常技でも相手の体力をケズれるので、一気に体力を奪うチャンスだ。

相手の回復可能体力が目に見える程度にたまっていたら、連続技ではダブルアサルトを優先的に組み込んでいくといい。

ダブルアサルトの注意点

非常に強力なダブルアサルトだが、ヒット後はオートチャージと体力回復が解除されることに注意（8カウント交代無しで再度発動）。控えキャラの回復可能体力が多いときは、使用を控えることも考えよう。また、実体力へのダメージ自体はわずか。ダメージ重視の連続技で相手をK.O.できるときは、そちらに切り替えたい。

待機キャラの体力状況によっては、回復を優先するのも一つの手。戦局に応じて冷静な判断を下したいところだ。

ダブルアサルト ココがスゴイ!!

- 回復可能体力を大量に奪える！
- パワーゲージが無くても出せる！
- パートナーにハイパーチャージが発動！

ダブルアサルト ココに注意!!

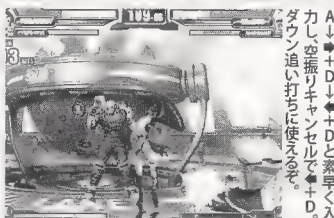
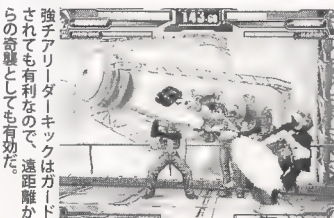
- 実体力に与えられるダメージはほんのわずか！
- 出した時点でオートチャージが解除され、ヒット時はさらにパートナーの体力回復が解除される！

闘えるキャラはまだまだ居る!! 今月の注目キャラ

全39キャラが、それぞれ個性的な性能を持つ本作。強キャラの可能性を秘めた二人の新ネタを紹介するぞ！

キサラ・ウェストフィールド

キャンセル版⬅＋Dは、ダウン追い打ちとして使えることが判明。しゃがみD→ハーティ・ブランディッシュ～タイプA後、素早く遠距離立ち弱Ⓟ（空振り）→➡＋D（空振り）→⬅＋Dと出せば、ダウン中の相手にヒットするぞ。近距離でダウンを奪えるので、その後に起き攻めをしやすいのが利点だ。

強チアリーダーキックは、やられ判定を残したまま相手を吹っ飛ばせる。ハーティ・ブランディッシュ～タイプDの当て身成功後につながるので、追撃でダブルアサルトを決めよう。

A↓➡＋D↓⬅＋Dと素早く入力し、空振りキャンセルで⬅＋D。ダウン追い打ちに使えるぞ。

強チアリーダーキックはガードされても有利なので、遠距離からの奇襲としても有効だ。

獅子王

遠距離立ちBは、同技以外の通常技でキャンセル可能。全通常技でキャンセル可能な遠距離立ちAと交互に連発し、けん制に使うと強力だ。どちらもリーチが長い上、攻撃の密度が濃いのでタクティカルステップでの接近を防ぎやすいぞ。

画面中央でしゃがみB→➡＋Cをヒットさせた場合は、状況により追撃を切り替えたい。相手が立ち状態なら強サイレントストームが連続ヒットし、その後に起き攻めを狙えるのだ。相手は受け身が可能なので、動きに注意しつつ攻めていこう。

立ちA&B連発は密度が濃く、まるでバリアのよう。体力回復のための時間稼ぎに最適だ。

強サイレントストームヒット後は近い間合いでダウンを奪えるため、ランから二択を迫れる。

ランガイコロシアム

●キサラ補足：強ヴォールティング・オーバー後は、一瞬歩いて近距離立ちD→ダブルアサルトか、弱キューティー・レインボー→ハッピー・プレッサーを決めるのがオススメ。前者は回復可能体力を奪えるのが利点で、近距離立ちDをDE同時押しで入力すれば、➡＋Dの暴発を防げる。後者はダメージが大きい上、近距離でダウンを奪えるため、起き攻めに移行できるのが利点だ。

スカしからの二択は怖くない!?

MELTY BLOOD Act Cadenza

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

アークドライブ	AD
ブラッドヒート	BH
ブローバックエッジ	BE
マジックサーキット	ゲージ
ヴァイタルソース	赤ゲージ
【 】内	ビートエッジでのつなぎ
・	特定の通常技のつなぎ
BE○○	○○のブローバックエッジ
EX○○	○○のEXエッジ
(C)→	キャンセル
(J)→	ジャンプキャンセル
(S)→	スーパーキャンセル

目の前に迫った闘劇'06予選に向けて、やり込みもラストスパート! 細かなテクニックまで忘れずにチェックしておこう。先日発売されたムック「闘劇魂vol.2」には硬直差や相殺判定など、調べられるだけのデータをすべて突っ込んだので、興味ある人はぜひ手に取ってみてください!

Text メルフラ塾、牛蔵門支部

※攻略情報 技のデータは編集部が独自に調査したものです。

防御テクニックを増やそう

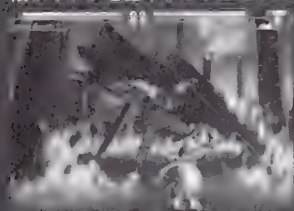
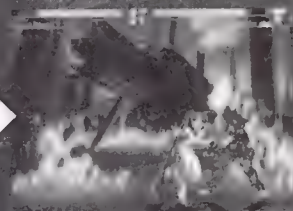
細かな防御テクニックを覚えれば、まだまだ力を付けられるハズ。知っている人もしっかりと手になじませておこう。

ファジー投げ&ファジー打撃

中、下段攻撃の二択を仕掛けられたとき、ガードを素早く切り替えて、両対応するテクニック「ファジーガード」。これにレバーをガード方向に入れつつ攻撃すると、相手の攻撃が当たる2フレーム以内だと、立ちガードが優先される「立ちガード優先」を組み合わせたのが、「ファジー投げ」だ。

相手がジャンプ攻撃とスカしの二択を仕掛けてきたときに、着地際に合わせてレバーをガード方向に入れつつ地上投げを入力すれば、ジャンプ攻撃は立ちガード、スカしには地上投げを決められる。二段ジャンプと空中ダッシュでタイ[illegible]

[illegible]

また、「ファジー投げ」の[illegible]「ファジー打撃」も[illegible]キャラは特に強力で、「ファジー投げ」の弱点である二段ジャンプや空中ダッシュもつぶしやすい。さらにビートエッジや空振りキャンセルも使えるので、対応力は高い。発生が早く、しゃがみ状態に当たりやすい立ちAを持つ弓塚さつきは、特に使いやすい。

ジャンプ攻撃とスカし下段や投げ技は、少し引き付けてから……。

ガード方向に入れて地上投げを入力。どちらの選択肢にも対応できるテクニックだ。

しゃがみ状態[illegible]レバーをガード方向に入れつつ……

立ちAを出してみよう。「ファジー[illegible]とんどカバーできるぞ。

注目キャラピックアップ

対戦ワンポイント 赤主秋葉

強制開放を安全にできるポイントが多い赤主秋葉。ゲージ量と相談して連続技を変えていこう。

[illegible]

[illegible]

素早くつなげばダウン追い打ちでヒットする。この後は地[illegible]攻めを仕掛けていこう。

対戦ワンポイント 遠野志貴

基本性能が高いので、技の選択をおろそかにしがちなことが多い。しっかりと煮詰めていこう。

しゃがみCのダメージ補正が大きいので下段は、しゃがみBを使いたい。ジャンプCガード後の空中ダッシュBとの二択など、立ち状態に当たりやすいときが狙い目。

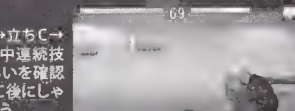
自分でもよくわからない蹴り(閃走・六魚)後の起き攻めは、空中ダッシュBが強力。先端にくらい判定が無く、強制開放が当たらないぞ。

【しゃがみB→立ちC→立ちB】→空中連続技で、立ちくらいを確認したら、立ちC後にしゃがみCを挟もう。

下段の選択はダメージ補正が少ないしゃがみB。相手がしゃがみAなどで暴れてしゃがみ状態でくらっていたら[illegible]

自分でもよくわからない蹴り(閃走・六魚)後は、少し遅めに空中ダッシュBorCで。バックステップには、着地後の立ちCorしゃがみCが刺さる。

MBAC 十七分割 **ファジー打撃補足**:相殺判定がある技をファジー[illegible]う場合は、相殺判定が2〜3フレーム目に発生するものがベスト。ボタン入力直後と1フレーム目は立ちガードになり、2〜3フレーム目[illegible]発生付近にある技でないと、下段攻撃に負けやすい。

三国志大戦™
SANGOKUSHI TAISEN

乱世の群狼

協力:村雨、fan114　Text:カイゼルちくわ　本記事はVer.1.11を元に構成しています。

勝率向上のために基礎技術を磨こう!

新カードも普及し、戦術が安定し始めた昨今、負けた理由が「新環境に慣れてない」ではもう済まされない! 勝つための基礎を固めよう。

三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.10)
■メーカー:セガ
■ジャンル:リアルタイムカード対戦
■操作方法:専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日:2005年3月中旬(稼働中)
■使用基板:Chihiro™

記事中では、レア度を下記のように表記しています
コモン(色:白)=[C]　アンコモン(色:黒)=[UC]　レア(色:銀)=[R]　スーパーレア(色:金)=[SR]
またVer.1.10において、Ver.1.003から居た武将と同一人物で同レア度のカードが追加されています。
そのため本記事内では、Ver.1.10で追加された方のレア度表示には[○○2]と記しています。
従来のスーパーレア劉備=[SR]劉備　Ver.1.10で追加されたスーパーレア劉備=[SR2]劉備

基礎技術確認目録 ~基礎技術は身に付いてるか?~

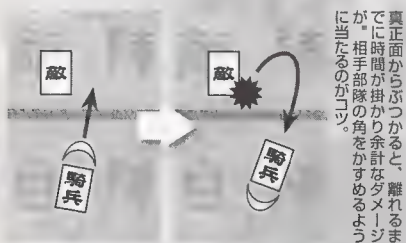
殿、基礎をおろそかにしてはなりませぬ! 忘れがちな用兵技術を確認できるよう、並べてみましたぞ。

基礎技術 ~騎兵編~

騎兵最大の特徴といえば、やはりその機動力と突撃状態になったときの攻撃力だ。どんな場面でも活躍できるので、常に動いている状態を維持しよう!

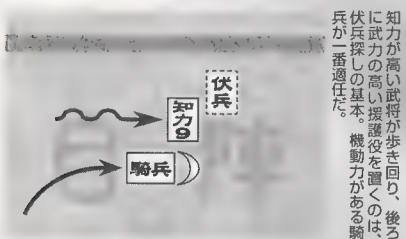
■連続突撃してる?

騎兵の突撃は戦闘で重要なダメージ源となる。いかに多くの突撃を決めているかで、騎兵の価値は大幅に変わってくるぞ。特に突撃→離脱→再突撃を素早く繰り返す「連続突撃」と呼ばれるテクニックは、騎兵を扱うなら必須といえる。

真正面からぶつかると、離れるまでに時間が掛かり余計なダメージが。相手部隊の角をかすめるように当たるのがコツ。

■伏兵探しに参加してる?

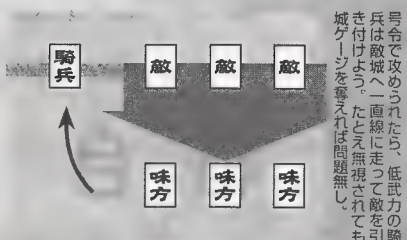
開幕~序盤に相手の伏兵を暴くには、知力が高い騎兵を使いたいところ。知力が高い騎兵なら、伏兵ダメージを受けても高知力ゆえ、ダメージを抑えられるし、騎兵の機動力を活かして帰城することもできる。しかし、知力が高い騎兵がいない場合は、ほかの兵種で知力が高い武将を伏兵探しに出すしかない。

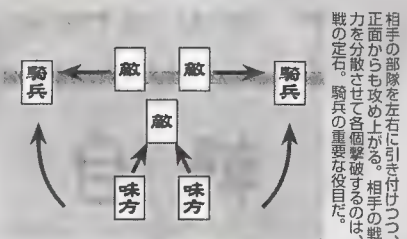
その場合知力が低い騎兵でも、伏兵探し要員の後ろを突撃状態で駆け回って、伏兵探しを邪魔しに来た敵兵をけん制したり、弓兵の攻撃を引き付けて守ってやろう。伏兵を暴いたらそのまま突撃し、伏兵探し要員の帰城を援護しよう。

知力が高い武将が歩き回り、後ろに武力の高い援護役を置くのは、伏兵探しの基本。機動力がある騎兵が一番適任だ。

■機動力を活用してる?

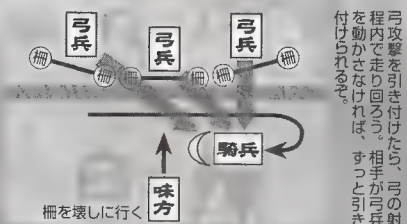
騎兵最大の能力である機動力は、同じ騎兵でなくては追い付けないというほど優れたもの。この移動力は直接的な戦闘以外にも、多くの使い道が存在する。そのいくつかを紹介しよう。

①すり抜け攻城:例えば相手が号令系の計略を使い、一丸となって攻めてきたところで、あまり戦力にならない武力の低い騎兵はその横をすり抜けて攻城に向かえば、敵はその騎兵による攻城を止めるために、必ずすり抜けた1部隊を確実に倒せる部隊を割かねばならない。残った部隊は相手の攻城を阻止するために守りを固めれば、攻城役の1部隊は撤退するかもしれないが、相手の士気を浪費させられるのだ。

号令で攻められたら、低武力の騎兵は敵城へ一直線に走って敵を引き付けよう。たとえ無視されても城ゲージを奪えれば問題無し。

②陽動行為:下図のように部隊数で勝っている状況で敵が中央に固まっている場合、両サイドから騎兵で攻城に向かう意図を匂わせれば、相手は攻城を阻止するために部隊を割く必要がある。両側の騎兵を止めに来たらいったん戻り、相手が阻止する気配を無くしたら再度攻城を狙う。これを繰り返し、中央にいる相手が孤立したら、残った兵力で倒してしまおう。さらに数的有利に立てるので相手を押し切ることができるのだ。

相手の部隊を左右に引き付けつつ、正面からも攻め上がる。相手の戦力を分散させて各個撃破するのは、騎兵の重要な役目だ。

■弓攻撃さらってる?

相手の高武力弓兵が柵の向こうに居る場合、柵に攻撃している間に兵力を削られてしまう。そこで、突撃状態になった騎兵は、防御力が上がる特性を活かし、突撃状態の騎兵で相手弓兵の前を横切り弓攻撃を引き付けよう。そのスキにほかの部隊で柵を破壊に行けば安全だ。

弓攻撃を引き付けたら、弓の射程内で走り回ろう。相手が弓兵を動かさなければ、ずっと引き付けられるぞ。

■自城突撃してる?

できるのとできないのとでは、守りの面でかなりの差が出る自城突撃。敵の無敵槍や弓兵のマウント攻城に苦労している人は、ぜひ身に付けてほしい。勝率が大きく変わるぞ! まずはCOM戦で1部隊から練習してみよう。

君にもできる! 自城突撃!!

①まずは離れた場所から、斜めに移動するような感じでカードを城内へ。帰城演出と同時にカードを城内から出す。

②完全に出撃する前にカードを再度城内へ、上下にカードを動かしつつ繰り返し目標地点まで移動させる。

③突撃を決めたら、いったん離れよう。槍マウントを取られているときは、帰城しない程度に上下にカードを動かしながら戻ろう。

三国志雑記 難しい印象のある自城突撃だが、コツさえつかめば連続槍と同じように強力な効果を発揮する。カードを自城内に滑らせる時間と出している時間だが、人によって体感時間は違うので、自分なりのタイミングを掴もう。また、特に使う必要が無い場面でも、自城突撃をしていれば、相手に「相手は自城突撃ができるので、無理な攻城はできない」と思わせ、プレッシャーを与えることができる。

基礎技術　～槍兵編～

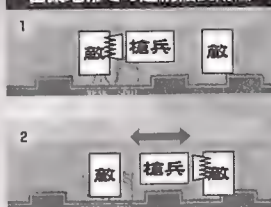
相手騎兵の迎撃と、連続槍（槍ワイパー）によるせん滅が主な役割となる槍兵。ただし、移動力が低いので、用途に合った動かし方を先読みでしないと、主戦場から離れた場所に置き去りなどということは絶対に避けたい。

■攻城してる？

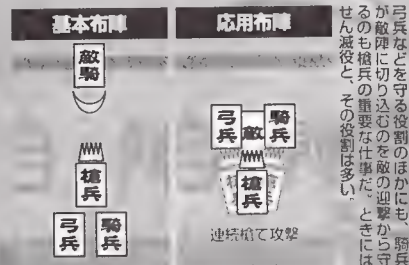
槍兵の基礎攻城力は攻城兵に次いで高く、1回の攻城で勝敗が決まることが多くなっている今日では、武力1槍兵の城壁攻城でさえも相手にとってはかなりの痛手になる。

攻城しやすい兵種は移動力の高い騎兵だが、ある程度の武力差があっても槍兵の攻城の方が痛い。相手は「槍兵の攻城力>騎兵の攻城力」という意識が働き、決して無視できないので、オトリとして攻城に向かわせれば、相手の戦力を分散させることも見込める。迎撃能力のある攻城兵といったような扱いを心がけよう。

■無敵槍使ってる？

連続槍という強力な武器で、今一番敵部隊を処理するのに向いているといわれている槍兵。武力が低くても相手に接触せずに大ダメージを与えられるこの特技、使わない手はないぞ。状況に応じて、槍の振り方もいろいろと変えてみよう。前回は基本的な連続槍のやり方を紹介したが、今回は自城に張り付いた2部隊の間に割り込んで槍を振るう方法を紹介しよう。

1：まず図のように槍兵のカードを横にして、攻城中の敵部隊に直接当たらないように出撃させる。2：次に右側へ槍の先端が当たる程度ずらす。右に居る敵部隊に当たったら今度は左にずらす。これを繰り返そう。

■相手の騎兵から味方を守ってる？

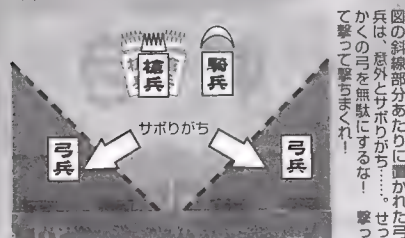
槍兵による相手騎兵の迎撃は、後方に控える武力の低い味方や、弓兵にとっては命綱。これらの味方は常に槍兵で守られている状態が理想なので、敵の誘いに乗って槍兵を遠くに離し過ぎないようにしよう！　ただし、味方が低武力槍兵＋高武力弓兵or騎兵なら、弓兵・騎兵で乱戦に持ち込み、槍兵は連続槍を狙おう。

弓兵などを守る役割のほかにも、騎兵が敵陣に切り込むのを敵の迎撃から守るのも槍兵の重要な仕事だ。ときにはせん滅役と、その役割は多い。

基礎技術　～弓兵編～

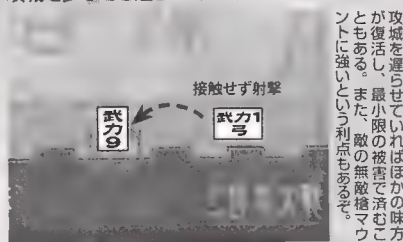
離れた場所に居る敵を、こちらの損害がゼロのまま攻撃できるのが弓兵の最大の利点。「ダメージを受けない」というこの優れた利点を、最大限に活かした運用法を常に意識しよう。

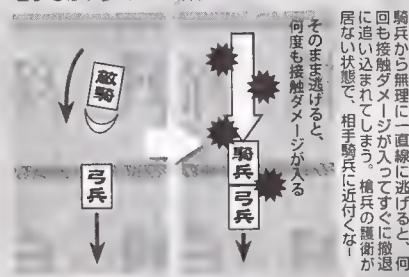
■ちゃんと射てる？

そもそも基本中の基本として、弓を撃たずに立っているだけの弓兵には何の価値も無い。常に弓兵の仕事ぶりは見張っておこう。特に騎兵の突撃と、槍兵の連続槍中は監督がおろそかになりがちだ。突撃と連続槍中は気持ち前に出してやるくらいでOKだ。

図の斜線部分あたりに置かれた弓兵は、意外とサボりがち……。せっかくの弓を無駄にするな！　撃って撃って撃ちまくれ！

■相手の攻城を遅らせてる？

敵に攻城されている時は、弓兵を接触させて攻城を阻止したいときもあるだろう。「あと数カウントで勝ち」、「ほかに援護してくれる騎兵や槍兵が居る」という状況ならそれもいい。しかし、援護してくれる部隊がおらず、武力で負けているならそれはもったいない。武力負けして撤退させられ、その後城ダメージまで受けては泣くに泣けないので、その場合は離れた場所に出し、多少の城ダメージは覚悟の上で弓攻撃を当てて攻城を少しでも遅らせてやろう。

攻城を遅らせていればほかの味方が復活し、最小限の被害で済むこともある。また、敵の無敵槍マウントに強いという利点もあるぞ。

■移動しながら射てる？

槍兵や歩兵を相手にする場合、移動力で勝っている弓兵は接触せずに、逃げては撃つの繰り返しをした方が断然お得。ただし移動力の高い騎兵に追われている時は、よほど自城が近くない限り逃げ切れない。無理に逃げるよりは悪地形に踏み込ませたり、柵などの障害物を利用するなど、工夫が必要になる。何もなければ、いっそ乱戦に持ち込み、ほかの部隊によるフォローをするか、少しでも相手の兵力を削ろう。

騎兵から無理に一直線に逃げると、何回も接触ダメージが入ってすぐに撤退に追い込まれてしまう。槍兵の護衛が居ない状態で、相手騎兵に近付くな！

弓攻撃における標的の決定法則

弓兵を使っていると、撃ちたくもない敵を撃っていることが多々ある。弓攻撃の標的は以下のように決定されるのを覚えておこう。

標的にするのは射程内に居る敵。射程内に複数の敵部隊が居る場合は「一番近い敵ではなく、一番正面に近い部隊」を撃つ。これをしっかり覚えれば、無駄に向きを合わせ直して弓攻撃を中断することが無くなるので、弓兵を使う人はしっかりと覚えておこう。

グレーの部分が[illegible]とする。[illegible]優先されるのは、弓兵のカードが向いている方向の「正面」に居る敵となっている。

[illegible]場合、正面から[illegible]の方を攻撃する。図の場合、[illegible]よりも[illegible]の方が正面からの角度が少ないため、[illegible]。

舞踊計略を使用中の武将を弓で攻撃するには、踊っている武将の真正面に弓兵を置こう。逆に、守るときは、相手弓兵の正面に[illegible]置くのだ。

槍兵と弓兵は機動力が騎兵ほどではなく、特に槍兵は相手に騎兵が居るとかく乱されて動きを見失いがちだ。そんな時にはその槍兵の役割（攻城、せん滅、護衛など）をしっかりと決め、相手の動きに惑わされず、ひたすらその役割をこなしていこう。このように各武将、各兵種の役割分担がしっかりできていると、相手の突然の奇襲にも柔軟に対応できるようになるぞ。

移動力考察
～移動力変化と突撃・迎撃～

流行の「移動力」について調べましたぞ！　殿の戦術の助けになれば幸いです

世間でいうところの「三大兵法」の一つ、「連環の法」はどのようなデッキとも相性がよく、最近は「再起の法」よりも多く使われている感もある。このゲームにおいて相手の移動力を下げることは、相手部隊のせん滅や攻城をするのに役立つのだ。自軍の移動力を上げることもまた同様だ。どちらも非常に強力であるため、計略でも「連環のススメ（計）」や「神速の大号令」を使っているプレイヤーは数多い。

しかしこれらの移動速度を変化させる計略には、その度合いにそれぞれ違いがあることも覚えておきたい。例えば「連環の法」は「白銀の獅子」を使った【SR】馬超の突撃状態を解除できるが、【SR】張遼の「神速の大号令」を使った騎兵の突撃状態は解除することはできない。ここぞという場面では非常に重要になる要素なので、デッキが移動力変動効果を持つ計略や兵法に依存するものならぜひとも覚えておこう。

一瞬の移動力の増減が、勝敗をも左右することがあるのだ。

旧バージョンで猛威を奮った「離間の計」は移動力低下効果が弱体化。多くの計略・兵法で対抗できる。

現在強いとされている「連環のススメ」は、先がけされていると知力が低下しているので、計略を使っても短時間で終了。

表の見方

この表は二つの計略・兵法がかち合った際に、槍兵による迎撃が起こるかどうかを示したもの。記号の意味だが、「—」は突撃も迎撃も無し。「○」は突撃も迎撃もあり。「×」は迎撃のみ発生。となっている。騎兵の場合、迎撃が起こる速度状態では突撃状態になれるということだ。ほかの兵種は速度によっては突撃状態にはなれないが、迎撃はされるので、注意されたし。

移動力変化による突撃・迎撃早見表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	弓兵	—	—	—	—	—	—	×
[illegible]	騎兵	—	—	—	—	○	○	○
[illegible]	騎兵	—	—	—	—	○	○	○
[illegible]	騎兵	—	—	—		○	○	○
[illegible]	騎兵	—	—	—	—	○	○	○
[illegible]	騎兵	—	—	—	—	○	○	○
[illegible]	騎兵	—	—	○	○	○	○	○
[illegible]	騎兵	—	—	○	○	○	○	○
[illegible]	騎兵	—	—	○	○	○	○	○
[illegible]	騎兵	—	—	○	○	○	○	○
[illegible]	槍兵	—	—	—	—	—	×	×
[illegible]	騎兵	○	○	○	○	○	○	○
[illegible]	騎兵	○	○	○	○	○	○	○
[illegible]	攻城兵	—	—	—	—	—	×	×
暴虐なる覇道	歩兵	—	—	—	—	—	—	—
	騎兵	—	—	—	—	—	○	○
	槍兵	—	—	—	—	—	—	—
	弓兵	—	—	—	—	—	—	×
	攻城兵	—	—	—	—	—	—	—
[illegible]	歩兵	—	—	—	—	—	—	×
	騎兵	—	—	○	○	○	○	○
	槍兵	—	—	—	—	—	—	×
	弓兵	—	—	—	—	—	×	×
	攻城兵	—	—	—	—	—	—	—
[illegible]	歩兵	—	—	—	—	—	—	×
	騎兵	—	—	○	○	○	○	○
	槍兵	—	—	—	—	—	—	×
	弓兵	—	—	—	—	—	×	×
	攻城兵	—	—	—	—	—	—	×
[illegible]	歩兵	—	—	—	—	—	—	—
	騎兵	—	—	—	—	—	○	○
	槍兵	—	—	—	—	—	—	—
	弓兵	—	—	—	—	—	—	×
	攻城兵	—	—	—	—	—	—	—
[illegible]	騎兵	—	—	○	○	○	○	○

移動力低下効果が特に強い計略（兵法）

右に挙げた計略・兵法がかかった状態では、どんなに移動力が増加する計略を使っても、迎撃や突撃が発生しない。非常に強力な計略だ！　衝軍の法は、まぁご愛敬ということで。

- ●雲散消沈の計（【SR】張春華）
- ●連環の小計（【C】蔡瑁）
- ●連環の計（【R】龐統）
- ●連環のススメ（【SR】龐統）
- ●誘惑（【UC】鄒）
- ●衝軍の法（兵法）

緊急企画 荀彧さまがみてる

どんな強力な計略も、「ご苦労さまです」の一言で打ち消してしまう憎らしい武将、【R】荀彧。理論上は無敵とまで言われる計略「玄妙なる反計」だが、対策らしきものは存在している。今回は特に厄介な、攻城されている時に相手の荀彧が後ろに控えているという状況での対策を紹介するぞ！　彼に見られないように頑張ろう（笑）。

●二択・三択を迫れ！

自城から武将を出す時に、計略を使う本命武将とオトリの二部隊を別々の場所から同時に出したり、出城寸前で別の場所にカードを動かすといった行動は、かなり有効だ。このときオトリの兵種は本命の兵種と同じものを使おう。

オトリの兵種が本命と同じなら、出撃速度が一緒なのでタイミング合わせも楽！

●ブロードを駆使しよう！

バレーボールのブロード攻撃のように、計略を使うカードを、城から出撃するまで左右に動かし続け、どこから計略を使うのかを分かりにくくする技。自身にかかる計略や計略範囲が広い武将の計略を使う際に効果的だ。

自分でもどこに出るのか分からない、最後の大バクチだ。いざというとき以外は…

カードイラスト：漆原 友紀

速度の増減をもたらす計略の中でも、データで見てみると意外と奮闘しているのが「殿、私の馬を」と「白馬陣」。いずれも消費士気のわりには、「神速戦法」や「神速の大号令」と同等の速度上昇を達成している。逆に減速効果のある計略では、「雲散消沈の計」が意外な強さを見せ、「離間の計」の弱さが目立った。コスト的には、士気5で撃てる「連環の小計」が最優秀か!?

覇王ノ思考

覇道ヲ征ク者

彼にかかれば、み〜んなおねむの時間
蜀単デッキの雄「NEI猫」覇王登場!!

四戦目 NEI猫
ネイネコ

意味のある計略を

——まず初めに、名前の由来からお願いします。

NEI猫(以下N猫)　NEI猫の「NEI」は、『BUSTARD!!』というマンガに登場するアーシェス・ネイというキャラクターから、「猫」の部分は、『ヴァンパイア』(カプコン)に出てくるフェリシアから取りました。スケベ心満載です(笑)。

——ま、まさか、ネイが好きだから「落雷」使いの女性武将、【C】夏侯月姫を使っているとか？　確かネイは『雷帝』ですよね？(笑)

N猫　いやいや、違いますよ！　結果的にそういうことになったというだけです(笑)。

——周りからデッキの総武力(23)が低いのでは？　といわれているようですが、どのように考えてますか？

N猫　武力の低さはネックですね。高武力で押されると泣きたくなっちゃいます(笑)。そういう意味で、今の奮起劉備(【SR2】劉備)の蜀デッキは苦手なんですよ。蜀大会の時も、同じ系統の計略を持ったデッキと当たっても、大抵武力負けしてしまっていたので、自分以外の蜀デッキと戦うことには苦手意識を持っていたりするんです。

——NEI猫さんといえば蜀単というイメージですが、ほかのデッキでやってみたいと思うことはありますか？

N猫　結構やってますよ(笑)。悲哀全盛期に三勢力悲哀デッキを作って、【SR】甄皇后は踊らない(踊れない)デッキとかやってました。

——それは悲哀とは呼ばないでしょ！

N猫　いや、相手は甄皇后を見て「踊るなぁ」って思うじゃないですか？　そこで張松で走り回るんですよ！(笑)

——やっぱり【C】張松は入っているんですね(笑)。

N猫　デッキを人に見せると、「これ計略は張松しか使わないでしょ？」ってよく言われますね。ゲーム中にたまる士気をすべて「挑発」に注ぎ込んだこともありましたよ(笑)。

——攻め、守りのタイミングはどのような基準で計っていますか？

N猫　自分のデッキは攻めるタイプではなくカウンタータイプなので、序盤に魅力持ち二人の士気のアドバンテージを活かし、早めに「挑発」をかけて相手を引き寄せて1、2発攻城します。すると相手は攻めざるを得ないので、そこからは相手の攻めを受け流していく形になります。だから、特に攻め時というのは考えていないですね。とりあえずとことん相手のバランスを崩そうというのが狙いですから。

——開幕に攻城できなかったときは？

N猫　序盤に攻城できなかった場合でも、張松の「挑発」で相手を乱して生じたスキを突いて、随時攻城を狙っていくという方針は変わりませんね。

——NEI猫さんから見て、『三国志大戦』で強い人が持つ特徴というのは何だと思いますか？

N猫　計略の使用に意味を持たせていたり、連係力があることだと思います。無駄に計略を使わないのはもちろん、「なぜそこでその計略を使ったんですか？」と聞かれた時に、ちゃんと説明できるのが強い人だと思います。非熟練者に聞いてみると、「士気がもったいないから」という答えが返ってくることが多いんですよ。相手を倒す、あるいは相手の城にダメージを与えるために計略を使えるのが、上級者の強さだと思います。

　例えば【R】夏侯惇の「隻眼の睨み」を自陣で敵に使ったとしても、相手が騎兵だとそのまま帰られちゃうじゃないですか？　すると結果的に士気5が無駄になってしまいます。でもこちらが相手の城に張り付いている時に使えば、相手の武将を倒した上に攻城できて、士気5が相手への城ダメージに変換されるんです。

　このように計略を使うことに意味を持たせて、その後城ダメージなどに繋げる連係力を持たせてあげるというのが、上位の覇王の人やうまい人ほどはっきりとしていると思います。使うべくして計略を使う、そんな人が強いんじゃないでしょうか。

——士気ゲージが満タンになったから使う、というのはまずいと(笑)。

N猫　そうですね(笑)。とりあえず計略は、相手をいかに困らせるかに使うものだと思いますから、理由も無く使うのは士気満タンでも避けるべきだと思っています。

——では最後に、NEI猫さんにとって『三国志大戦』とは？

N猫　もはや日常の生活の一部ですね。ご飯食べるような感じで、毎日やっていかないと心配になるというか、やっておかないともっと腕が鈍っちゃうんじゃないかと。三日ぐらい開いちゃうたらもうリハビリ気分ですね(笑)。でも、そうして悶々としながら、プレイできない時もいろいろ考えたり、頂上対決を眺めて「なぜそこでその行動に出たのか」などと考察してみるのが、強くなるための第一歩だと思います。

——本日はありがとうございました。

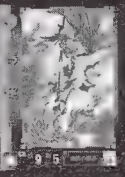
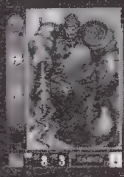
(2005年12月6日
エンターブレインにて)

覇王の軍

NEI猫覇王に使用デッキの武将ごとの役割分担などを聞いてみた。

【C】張松は、相手が何か「やりたい」と思っているであろうキーカードを引っ張ってきて、味方に倒させるなど、相手をかく乱することが役目。相手をコントロールするのが主目的ですね。

【C】夏侯月姫は攻城要員です。【C】張松が相手を引っ張っている間に攻城したりします。「落雷」はあまり使いません。やっぱり知力7なので、メインの仕事は攻城になります。

【UC】張飛と【SR】馬超は、相手のせん滅を担当する、いわゆるアタッカーですね。

　張飛は槍兵なので迎撃担当であることはもちろんですが、基本的には前に出るより、挑発で引っ張ってきた相手の武将を迎撃・連続槍で倒すことが主な役割にしています。

　馬超は武力9の騎兵として基本的な役割をこなします。「白銀の獅子」で瞬間的に強化することで、相手に武力負けしている時や、相手の複数部隊を一気にせん滅したい時に使います。

【SR】龐統は存在しているだけで、相手に「連環のススメ」を警戒させることができるので、精神的プレッシャーを与えられます。

　相手がまとまって攻めて来るようなら、「連環のススメ」で固めてしまえばいいし、散開しているようであれば、張松の「挑発」で乱してしまえばいい。個人的には張松と非常に相性が良いと思っています。

NEI猫覇王のデッキは総武力は、数あるデッキの中でも低い部類に入る。だが、攻城するには相手をちょっと乱してやるだけでいい。何も相手を全滅させる必要は無いということだ。

カードイラスト：風間雷太、小室和夫、原友和、岡田芽武、ハロルド作石

最終攻略！　新たなステップへ跳べ！

機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2005年夏(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246／SYSTEM256(※)

※SYSTEM246機能のみを使用。

今回で攻略最終回。全国大会準優勝チームのテクニック、さらに低コスト機のダウン値データと開発インタビュー後編を掲載。まだまだ熱い対戦は止まらない！

TACTICS

強豪プレイヤーに学べ！

全国大会準優勝チームのヒョン＆ミウラに攻略のテクニックを伝授してもらうべく、協力してもらった。全国トップレベルのプレーヤーを参考に、さらなるレベルアップを目指せ！

Text：ニクマン＆ニョホ

大会屈指のラゴゥ使い
ヒョンのテクニック

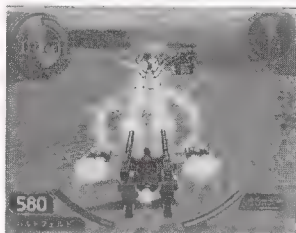
全国大会ではラゴゥ使いとして名を馳せたヒョン。戦況を捉える感覚が非常に優れている。最近ではラゴゥよりも低コストの機体にはまっているらしい。

ラゴゥって強いかも！

大会前にストライク（ビームライフル装備）からラゴゥに乗り換えたヒョン。その理由は味方機のサポートのしやすさ。機動力が高く、ビームの射角が広くて2本出るため当てやすい。サポートに関してはストライク（ビーム）よりも優れている。

ラゴゥを使う上でのポイントは、決して無理して前に出過ぎないこと。乱戦になると高飛びで上空に逃げられないラゴゥには不利なので、中距離で味方に合わせて攻撃するのがベスト。サポートをしながら、味方の耐久力が減ってきたら一転して攻めに回ろう。

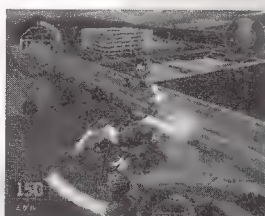
ラゴゥは機動力が高いので、遠くに居ると油断した相手の不意を突ける。攻めるときは⬅or➡格闘を狙うといい。判定と発生に優れ、接近して出せばかわすのは困難。素早い反応が要求されるが、相手の格闘を見てからでも迎撃できる。

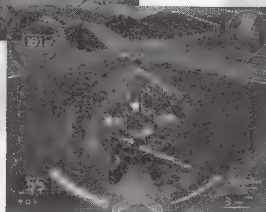
ラゴゥは切り返しなど、特殊なテクニックが無くても戦い方ひとつで最強機体になれるのだ！

サブ射撃は弾薬消費が激しく、スキが大きい。使わなくていい攻撃だ。

低コストコンビで勝つ！

機体のコストが低くなるほど強くなるヒョン。そんな彼に、対戦ではあまり見掛けない「コスト280＋210のコンビで勝つ方法」を聞いてみた。

まず注意したいのは、**無理に攻め過ぎない**ということだ。低コストの機体は基本的にブーストの性能で負けているため、相手に待たれたら簡単に迎撃されてしまうのだ。攻めるときはじわじわ近付くといい。

そして**最も重要なのは、耐久力調整と墜ちるタイミング**。低コストコンビの強いところは覚醒の2回発動、逆に弱いところは先墜ちした方への片追いであり、どちらも耐久力調整に関係する。

2機目は特に耐久力を温存する必要は無い。覚醒も使ってガンガン攻めろ！

コスト210の先墜ちは厳禁。ピンチになったら逃げることだけを考えよう。

特に難しいのが、コスト210の機体が覚醒を2回発動すること。コスト280の機体は耐久力が高いので大抵覚醒を2回発動できるが、コスト210の機体は2回目の覚醒ゲージがたまったら墜ちる寸前、という状況が多い。2回目の覚醒ゲージを早くためるため、1回目の覚醒をゲージがたまったらすぐに発動するといい。ただし、体力が半分を切った状態では覚醒を温存する選択肢も考えておこう。

また、1回目の覚醒を発動する上での注意は覚醒が切れてから僚機が落ちることだ。覚醒ゲージは味方が墜ちるときに大きく増える。そのため覚醒前でゲージが満タンのときや覚醒中に僚機が墜ちてしまうと、覚醒ゲージ大幅増加のチャンスが無駄になってしまう。そうなると、覚醒の2回発動は絶望的になってしまうのだ。**両方が覚醒を2回発動するのが低コストコンビの勝ちパターン。**覚醒ゲージに気を配りながら戦おう。

次に片追い対策。1機目は墜ちる順番に特に気を付けることはないが、問題は2機目に墜ちる順番なのだ。怖いのが、先にコスト210の機体が墜ちて片追いされること。コスト210の機体ではまず逃げ切れないので、コスト280の機体が先に墜ちるようにしよう。それぞれ1機ずつ墜ちてからは、コスト280の機体が前に出て、コスト210の機体は慎重に戦うといいだろう。

低コストコンビでは、やはりコスト560＋420のコンビを相手にするときつい。性能にかなりの差があるので、勝つのは相当に難しいだろう。

とりわけコスト450の機体では、破壊力の高いソードインパルスが天敵になる。コスト210の機体は2回の攻撃で墜ちることもあり得るほど。1回のミスが命取りになる、危険な相手だ。

機体の性能差を埋めるのは、スキルと戦略になる。低コスト機体のコンビでも十分に戦えるので、対戦でもぜひ挑戦してほしい。

ソードインパルスの特殊格闘一撃でピンチ！　低コストに厳しい相手。

攻めの鋭さは最強クラス！
ミウラのテクニック

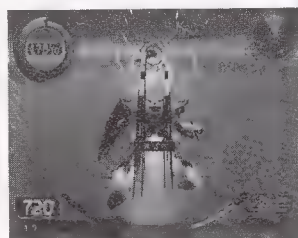
大会の上位進出者では珍しいフリーダム使い。本人は「テキトーです」と語るが、その攻め手がいかに鋭くて的確であるかは、対戦した相手なら分かる。

なぜフリーダムを使ったか？

10月9日に行なわれた全国大会では、コスト560＋420の組み合わせが多数を占め、その中でも560ではジャスティス、プロヴィデンス、420ではストライク（ビーム）、ラゴゥ使用者がほとんどだった。

その中で「あえてフリーダムを使用したのはなぜか？」が気になった人も多いだろう。その理由の一つはフリーダムのサブ射撃にあるとのこと。

フリーダムのサブ射撃は撃つ際のスキ、そして撃った後の動きの制限があるため（撃っている間にブーストを消費して、残りの行動を少ないブースト量でカバーしなくてはいけない）、近距離では気軽に使用できない。しかし中距離で使えば、そのホーミング性能と威力の優秀さが相手のプレッシャーになることは間違い無い。

ミウラは、大会ではどのチームも不用意には攻めてこないであろうという予想から、待ち合いの中距離戦になったときに、フリーダムの距離で戦うことができるのも理由であるという。

中距離戦で滅法強いサブ射撃。得意な距離をキープして戦っている。

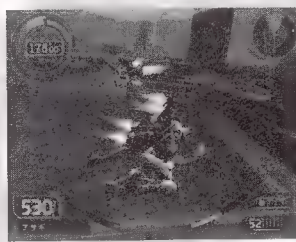
さらに、中距離戦を経て接近戦へ移行したときの狙いについて聞いてみた。**フリーダムで狙うことは、常にビームを中心としたリスクの低いプレイになる。**格闘は⬆格闘を狙い、スキあらば通常格闘を入れることになる。

そこで重要であるのが、**通常格闘は常にレバーを下に入れて出す**ということ。こうすることによって、どんなタイミングでもほかの格闘を暴発させずに出すことができる。

これらの戦い方は射撃戦が強く、格闘戦に弱いフリーダムの特徴を最大限に利用している。

ミウラの普段のプレイ

普段通っているゲーセンで最近使用している機体に、意外にもフリーダムの名前は無い。普段は何でも使うが、最近はプロヴィデンス、デュエルなどが特にお気に入りとのこと。

プロヴィデンスは最近使い始めて、「フリーダムより強いのではないか」と感じ始めたらしい。デュエルは非常にバランスが取れていて、初心者の練習機体としてオススメしたいそうだ。ゲーセンで相方のヒョンと組んだときなどは、ヒョン＝ジン・ワスプ、ミウラ＝M1アストレイのコンビで遊ぶことも多く、しかも結構連勝する（時には10連勝以上）らしい。普段から機体を制限することによって、結果的に腕をどんどん上げているようだ。全国のプレイヤーの方々も、1回試してみてはいかがだろうか？

低コストコンビで連勝を飾れるのは、やはり戦術とスキルのたまものだ。

大会No.2チームの
チーム戦術

基本に忠実であれ！

ヒョン＆ミウラにチーム戦術を聞いた時に返ってきた答えは、**基本に忠実なこと**であった。

味方の動きを必ず確認する。味方がやられているときは必ずヘルプに行く。これは、片追い中であろうと変わらない。そう考えると、自ずと僚機から離れ過ぎないように意識し、二人が離れないようにプレイできる。さらに、**常に狙うべきことはダブルロックオン**。中距離であろうとお互いにビームを合わせることによって効率的にダメージを与えることができる。そして、逆に**ダブルロックオンされてしまったらすぐに逃げる。**

ダブルロックオン、いわゆる十字砲火は、今でも不変の基本戦術だ。

そしてヒョン＆ミウラは相手の先を読んで行動することに非常に長けているため、基本的な戦術との相乗効果により、比類無き強さを発揮するのだ。さらにはミウラは、ヒョンのタイマンの強さを生かしてタイマン状態に持ち込むことも多いようだ、お互いを信頼しているがゆえだろう。

このようなことはなかなかできなくとも、基本戦術を徹底することはどんなプレイヤーにでもできることだ。まずは、勝つために基本戦術に対する意識を再確認しよう！

DATA
ダウン値データ

お待ちかね！　前号で紹介し切れなかった、コスト280以下の低コスト機体のダウン値を紹介しよう。

Text：ニクマン

まずは前号で紹介した基本的な攻撃のダウン値をおさらいしておこう。

●ビームライフル……40
●マシンガン（1発）……12
●よろけを誘発する格闘攻撃……20（ダウン属性でも表に記載されてなければ1発20）

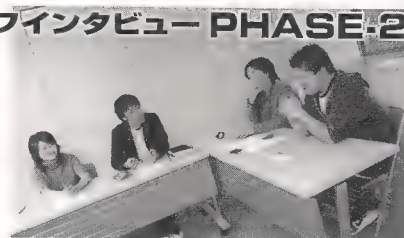
コスト280以下、いわゆる低コストの機体は少ないチャンスを生かすことが勝利のカギとなる。攻撃の属性とダウン値を考えながら、攻め継続のパターンを作れ！

機体名（コスト）／攻撃手段	ダウン値
ストライクダガー（280）	
⬆格闘2段目	40
指揮官ディン（280）	
⬆格闘	40
バクゥ（共通）（280）	
特殊格闘	30×4
サブ射撃	100（全弾ヒット）
ジン（大型ミサイル）（280）	
メイン射撃	40
ディン（270）	
⬆格闘	40
グーン（270）	
メイン射撃	50
サブ射撃	80
ジン（マシンガン）（270）	
サブ射撃	15～16
ジン（バズーカ）（270）	
メイン射撃	60
特殊格闘	60
ジン（特火重粒子砲）（270）	
メイン射撃	80
特殊格闘	60
長距離強行偵察復座型ジン（270）	
メイン射撃	60
サブ射撃	40
ジンワスプ（210）	
メイン射撃	40
ジンオーカー（210）	
サブ射撃	40
プロトタイプジン（210）	
サブ射撃	15～16
ザウート（210）	
メイン射撃	60
サブ射撃	100

※ダウン値はすべてアルカディア編集部が独自に調査したものです。

「機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.」開発スタッフインタビュー PHASE-2

「まずはゲームの整合性を優先しました」

前号に続いてお送りする『連合 vs. Z.A.F.T.』(以下、『連ザ』)開発スタッフインタビュー。後編となる今回は、採用されなかった案、全国大会の意義にまで話が及んだ。

覚醒のカットインは「SEED」ゲームに不可欠

——本作ではフェイズシフト(物理攻撃のダメージを無効化する装甲)が採用されていませんね。

尾畑　原作を極力再現しようという気持ちはあるのですが、ゲームへの落としどころが見付からなかったんです。基本的にはフェイズシフトってパワーダウンじゃないですか。自機のエネルギーが減っている状態でさらにパワーダウンする、それがゲームの足枷にしかならない。むしろパワーアップするシステムの方が、プレイヤーとしてはうれしいですからね。フェイズシフトを無理に入れ込むよりは、ゲームの整合性を優先しました。

——シールドガードは、ロケテスト時とは仕様がかなり変わりましたね。

稲田　最初は「ガードに成功したら、すぐに反撃できる」ものでした。難しいけどやり甲斐があるので残してほしい、という意見が多かったんです。でも、待ちゲーになるとヤバイなあと……。

尾畑　待ちゲームを否定するわけじゃないんです。勝敗を決定的にする要素だと分かっていて残すのもまずいかなと思い、今の仕様にしました。

　原作では盾持ち機体は一部だけで、それでもあまり盾を使わず、ほとんど避けてる。むしろ、シールドガードは有効な挑発ですよ、という感じのポジションに落ち着けました。それよりは攻撃してほしい、という思いを込めて。

——そのほかに調整されたシステムは？

尾畑　覚醒も二転三転しましたね。稲田と私の中では、発動した時点で勝利が決定的になるものにはしたくなかった。自分が有利になるけど、相手にも反撃の手段が残されているものにしたい。それに、「SEED」という題材を扱っているので、種を割る演出を作りたいのもありました(笑)。

稲田　覚醒中は「時間が遅くなる」という案もありました。自分以外の時間が遅くなって、自分だけがいつものスピードで動けるという感じです。

西本　覚醒のカットイン演出も悩みましたね。新しい女の子の層に支持してもらうために、試行錯誤しました。弊社は結構硬派な感じなので、珍しいのですが……。

尾畑　基本的に硬派なので(笑)。演出時間は0.3秒くらいですが、最初は1.5倍ほどありました。

稲田　4回はゲームが止まるということですからね。あんまり長いと興醒めですし。ゲームの流れを止めることに、すごくナーバスだったんですよ。カットイン不要論まで流れましたね。

尾畑　ゲームとしては不要なのかもしれないですけど、「SEED」のゲームとしては必要な要素ですよね。

尾畑心一朗

株式会社カプコン第二開発部ディレクター。今作では企画とディレクションを担当。アーケードでは『ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産』などを手掛ける。

稲田義信

株式会社カプコン第二開発部プログラマー。『連ザ』のメインプログラマーを担当。アーケードでは『機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン』などに携わる。

低年齢層の拡大が今の業界に重要

——全国大会については、開発の初期段階から開催が決まっていたのでしょうか？

西本　ビデオゲームのお客様を盛り上げたいと、稼働の半年前から決まっていました。それに皆さんの生の反応を見たかったんです。会場の反応は熱かったです！　「うぉーっ！」って声が。

馬場　この大会のように若い層を刺激して、ボトムアップを図りたかったんです。低年齢層の拡大が、今の業界にすごく重要だと思いますから。

——最後にプレイヤーの皆さんへメッセージを！

西本　本作はシステムが刷新され、ユーザーの方が新しい遊び方を発見できるように作ったつもりです。これからもいろいろな遊び方を模索して、たくさんの機体を使っていただきたいです。

馬場　キャラクター権、マーチャンタイジングなどの面でさまざまな会社と協力して、より良い物を出して、最終的に楽しんでいただければと思います。次の作品も期待していてください。そして『連ザ』もまだまだ遊び込んでください。

尾畑　本作で遊んでいる人の姿を見ると励みになります。一生懸命創ったゲームなので、末永く愛してやってください。乱入することもあるかもしれませんが、よろしくお願いします(笑)。

稲田　僕らが作り終えた段階で完成ではなく、遊んでもらって初めて完成するものだと思います。揉み甲斐のあるゲームを作っていきますので、これからもよろしくお願いします。

(敬称略　11月8日 東京・バンプレストにて収録)

馬場 龍一郎

株式会社バンプレスト アミューズメント本部マシンディビジョン戦略チームリーダー。『連ザ』ではプロデュース業務全般、版権元サンライズ社との交渉、声優のブッキングなどを担当。

西本ひとみ

株式会社カプコン編成室のアシスタントプロデューサー。『連ザ』では開発プロデュースを務める。開発スケジュールの管理、バンプレスト社との渉外役などを担当する。

ムックのプレゼント色紙当選者発表!

魔導ジャーナル

魔導の世界へようこそ!
in 布施&熊本イベントリポート

写真上：熊本勢の中にちゃっかり混じるケンサク。写真下：大阪勢は自信がないのか疑り深いのか？　回答用紙への本名記入率15%と激低。

今回は参加者の半数ぐらいは鍵聖戦から始めた新規ユーザーで、大阪は70名強、熊本は40名強のアヴァロンファンが集まってくれた。

なお今回開催した魔導期末試験の問題は、ムックのアンケートからチョイスさせていただいた。意外と応募があったので、今後は正式に募集します！　採用者には、素敵な粗品をプレゼントしますので、アンケートはがきの片隅にでも書いてください。

第二部の競技会は、次回からレア制限無しのなんでもアリで開催したいと思います。と言いつつも、1月のイベントはお休み。今回は西～南だったので、2月の候補地は、北の予定。3月号で発表予定です。お楽しみに。

写真上：大阪のジェスチャー職人ヒゲコリラ――って、ネーミングセンスはまさに昭和。
写真左：デッキ診断中も割り込みまくりの関西パワーは圧巻。
写真中央：ネタトレードはSS版VFキッズやジャンプーパン、黒コッペ（パン）や、菅野美穂の写真集などか、試作ケルビーをはじめ、レアカードに化けるのもアヴァロンクオリティ（笑）
写真右：熊本の裏番いやさ団長ことセクシー&アルス。今回もやってくれましたが、お母さんがいたため、破壊力は半減!?

★迷走するボイスパ君に応援のお便りを出そう！　あて先はアルカディア編集部まで。

第三回デッキコンテスト募集！

応募者多数により、第二回分の検証プレイに想定以上の時間がかかってしまいそーですが、結果発表は次回にて発表します。お楽しみに～。

また、「第三回デッキコンテスト」は右記の条件で募集しますので、奮って応募してください。「教えてアヴァロン」も引き続き質問を募集中です～。

例によって応募は本誌のアンケートはがきの自由欄を使うか、書ききれない場合は封書などで右記の住所へ応募するか、右記のアヴァッ子専用メールアドレスまで応募してください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部「第三回テーマデッキ」係
もしくは、
avalon@arcadiamagazine.com

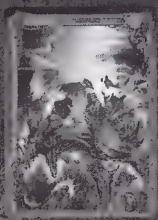
●第三回の募集条件（2006/1/6締切）
［三積み］縛り

要は、同じカードを3枚入れ、10種のカードのみでデッキを構成しよう！

支援も1移動のアタッカーも3積みする必要があるってことです。描いてほしいキャラorカード名もお忘れなく！

【進化の時】開発コメント

ムックの初版では、【進化の時】の開発コメント欄が1セヴンーベルのコメントになってしまっていたため、第二版では修正しているのですが……掲載の要望が多かったため、本誌に掲載致します。

正：戦闘終了後に基本値が上昇する効果が強い。見たまんまですが、レックスセーバーの支援版的な位置付けです。絵の話になりますが、個人的には「進化した後の状態」を見てみたいです。強引ですがレックスセーバー→ディナセーバーと考えるとつじつまが合って面白いかなと思ってます。

アルカディアムック

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 魔導の夜明け
プレゼント当選者発表!

一番人気が集中したのは、本誌でお馴染みの堤利一郎先生の色紙400倍！　激戦をくぐり抜け当選したラッキーな人たちを発表！　家宝にせよ!!

うたかた先生絵はがき	兵庫県	レイラ.Sさん
藤原一樹先生色紙	大阪府	夢マロくん
甲壱先生色紙	岩手県	マーカストくん
JUNNY先生色紙	静岡県	Moくん
堤利一郎先生色紙	東京都	カトンボ帝國くん
廣岡正樹先生色紙	愛知県	むつみんちさん
ふる鳥弥生先生色紙	兵庫県	白兎くん
マツモトカズトク先生色紙	東京都	Nishino Tatamiくん
緑川美帆先生色紙	大分県	美砂都さん
目黒詔子先生色紙	茨城県	アークくん
Yocky先生色紙	栃木県	出石海山さん
セガ色紙（中田）	福島県	唯一文字さん
セガ色紙（中田）	熊本県	しんちゃん
セガ色紙（中田）	京都府	かえでくん
セガ色紙（田口）	岩手県	内藤くん
セガ色紙（田口）	福島県	キラさん
セガ色紙（田口）	岡山県	チョッパーくん
セガ色紙（谷本）	茨城県	小董くん
セガ色紙（野村）	神奈川県	K.avalonさん

ネットオークションなんかに流したら、一発でバレるぞ　読者のみんなが証人だ！

UNDER DEFEAT

戦況はますます佳境に突入!今月はステージ3の攻略法を紹介。

今月はステージ3の攻略法を紹介していこう。これまでのステージよりも、一気に難度がアップするが、本当の戦いはまだまだこれからだ。なかなかクリアできずにあきらめようとしていたそこのキミ、この記事を読んで早速リベンジだ!

■GD-ROM

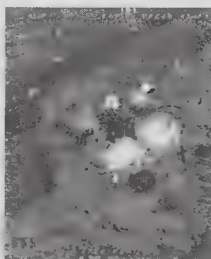
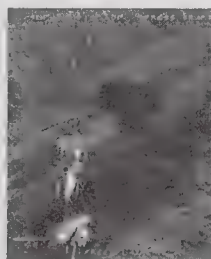
Text: [illegible]

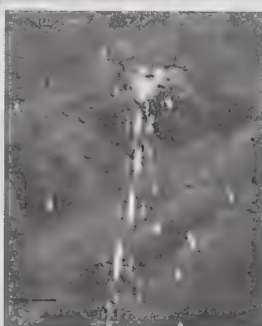
STAGE1-3 FRONT LINE

どの敵キャラも攻撃力が高く、撃ってくる弾の数が多いので、グズグズしているとすぐに弾幕に囲われてしまう。このステージではオプションはキャノンを選択し、常に先手を打って攻撃しよう!

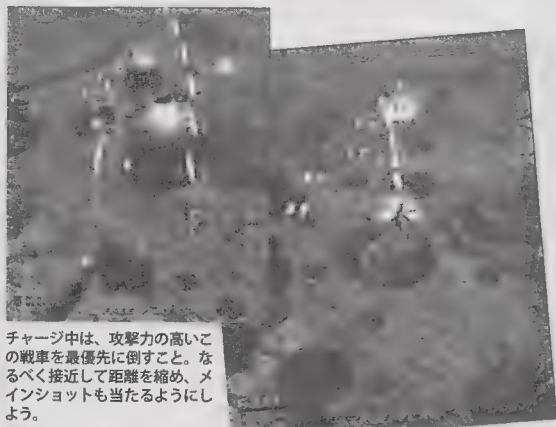
大型戦車を集中攻撃せよ!

このステージは、まずザコ戦車と大型戦車との複合攻撃からスタートする。ザコ戦車は特に問題無いと思うが、大型戦車には注意が必要。なぜなら耐久力が高く、なおかつ連続して弾を撃ってくるので、放置しておくと危険だからだ。

ここは、必ず大型戦車の出現する場所とタイミングを覚えておき、接近して一気に撃ち込もう。またはオプション攻撃をヒットさせ、できるだけ早く倒すこと。倒し切れずに放置すると、次に出現するヘリとの複合攻撃を受けことになってしまい、とにかく厄介なのだ。

ザコ戦車はある程度の距離まで接近すれば弾を撃ってこない。

大型戦車は急いで倒せ! 放っておいてもなかなか画面外に消えないのだ。

キャノンで道を切り開け!

2面終了時にロケット弾を装備していた人は、最初のアイテムキャリアでキャノンにチェンジしよう。ここではロケットよりも待ち時間の少ないキャノンの方が効率よく撃ち込むことができるからだ。また耐久力の高い戦車などに対しては、自動的にロックして撃ち込んでくれるのも大きなメリットとなる。

アイテムキャリアを破壊したらキャノンにチェンジ! 以後、ボス戦も含めこの装備で戦おう。

チャージ中は、攻撃力の高いこの戦車を最優先に倒すこと。なるべく接近して距離を縮め、メインショットも当たるようにしよう。

耐久力の高い戦車にはキャノンの自動ロック攻撃が有効。実に便利だ。

Pick Up!

貢献度をアップさせるには?

3面で貢献度を上げるにはボス、中ボス、大型戦車、弾薬運搬車、および写真の3種類の装甲車を破壊することが必要となる。ただし、たまに出現する味方の戦車を、ボンバーで破壊してしまうと下がってしまうので要注意!!

画面下に並んでいるのが味方の戦車。出現中はボムを絶対に使わないように!

3種類の装甲車を破壊せよ!

中盤の難所はオプションの置き方がポイント

画面左上に居る大型戦車がとにかく攻撃しにくい。接近してキャノンを放て！

ヘリの連続攻撃も侮れない。移動する際は、自機と反対側に居るヘリからのバラマキ弾に当たらないように注意すべし。

中終盤最大の難関は、建物の影に隠れて攻撃してくる大型戦車と、耐久力の高いヘリとの連続攻撃。特に大型戦車は建物の影に隠れてしまうので非常に攻撃しにくい。ここでもキャノンが威力を発揮するが、戦車を狙う際には必ず接近してから発射することがポイント。そうしないと、建物にショットを防がれてしまい、ダメージを与えられないのだ。

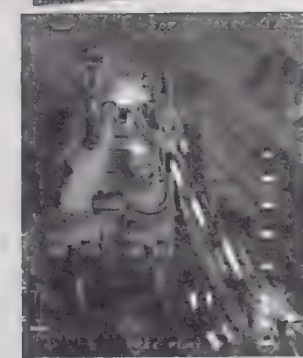
終盤も建物に邪魔されないようにキャノンの位置を調整しよう。

中ボスは正面のラインを避けて戦え！

対中ボス戦では、絶対に正面のラインには近付かないこと。主砲の拡散ショットのスピードが非常に速いため、撃ったのを確認してから避けようとしても間に合わないからだ。

中ボスが出現したら、まず機体を右に傾けて、砲台を片っ端から破壊する。次に中ボスが1発目の主砲を撃ってきたら、写真のように弾を避けながら右側へと移動して、今度は左側に機体を傾けて撃ち込もう。この時も、ショットは中ボスの中心ではなく、先に右端に点在する砲台のラインに合わせるといいだろう（同時に本体にもダメージを与えられるので、心配はご無用だ！）。

後は主砲からの拡散ショットの弾幕を見切り、落ち着いて避けていけばオーケーだ。

最初の主砲か撃ってきたら写真の位置でかわし、画面右下へと移動しよう。

画面下で主砲の拡散ショットのラインを見ながら、機体を傾けて撃ち込もう！

対BOSS攻略

序盤のポイントは背後から迫ってくる大型ミサイル。一定時間経過後、自機を追い抜いて画面上方へと飛んでいく。さらにボス本体にミサイルが触れるとバラマキ弾を放つ。逃げ場が狭いので、炸裂する瞬間に軌道を見切ること。

次にボスが画面下方向に下がってくるので画面上方へと逃げよう。この間はボスとの距離が近いため、撃ってくる弾の距離感が非常につかみにくい。避けるのか意外に難しいが、何度も練習してタイミングをつかんでほしい。

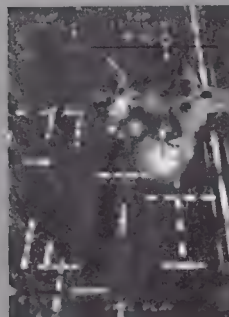
再びボスが上に移動すると、今度は空中機雷によるバラマキ攻撃を仕掛けてくる。機雷は十字方向に弾を撃つ緑色のものと、X字状に撃つ赤色との2種類があるので、撃たれる前に機雷の色を確認し、弾の死角に入ってかわそう。

大型ミサイルのラインを避けながら撃ち込む なるべく本体周辺の砲台を狙おう

大型ミサイルかボス本体に触れると弾をバラまく、さく裂する瞬間を見落とすな！

ボスか放つ弾を見極める

ボスの弾は見た目以上に避けにくい 練習あるのみ!

撃ち込んで破壊した大型ミサイルも、ボス本体にぶつかると弾を撃ち返す ミサイルは無理に破壊せずにボスか直接撃ってくる弾を避ける方を優先しよう

機雷の色に注意しよう！

緑色の機雷は十字のラインにさく裂する ライン同士が交差する地点には近付くな!

赤い機雷は斜め方向に弾を撃ってくる。

必殺技の特殊な効果をしっかり把握して使いこなせ!!

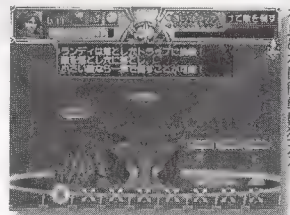
前号に引き続き、ブロワーズとランディの必殺技を徹底紹介だ！　戦闘用の技以外にも、補助的な技のバリエーションが特徴。状況に応じて使っていこう！

ドラゴントレジャーIII
■メーカー：セガ
■ジャンル：マスメダルRPG
■操作方法：専用メダルシューター＋3ボタン
■発売日：2005年11月下旬（稼働中）
■使用基板：NAOMI

盗賊 ランディ　必殺技解説

必殺技名	習得レベル	ゲージ消費量	効果	使い方ワンポイントアドバイス
火炎の術	1	強	炎を巻き起こし、モンスター全体に炎属性のダメージを与える。	盗賊唯一の全体攻撃。ザコを一掃したいときに便利。「炎属性」を秘めているので、氷属性（体の色が青や白）のモンスターには特に有効。
とんずら	6	弱	戦闘から逃げ出す。レベルが上がると、敵からメダルを盗んでから逃げ出す「ヒット＆ラン」に成長する。	戦わずして先に進むことができるので、HPを保ちたいハンティングダンジョンでは特に有効。
すり	4	弱	敵からメダルを盗み出す。レベルが上がると、敵に1回ダメージを与えてメダルを奪い取る「強奪」に成長し、さらにレベルが上がると敵に1回大ダメージを与えてメダルを奪い取る「大強奪」に成長する。	冒険の序盤など、ゲージを使ってもボスまでにためられる状況や、メダルが心細くなってきたら使ってみよう。
サイコロアタック	9	強	サイコロの「目」によって効果が変わる必殺技。氷魔法が発動する「氷」、炎魔法が発動する「炎」、メダルを盗み出す「盗」など、バリエーションはさまざま。レベルが上がると「サイコロラッシュ」、さらにレベルが上がると「サイコロフィーバー」に成長し、その効果も上がる。	ギャンブル性の高い大技。ハズレを引いてしまうこともあるが、超強力な必殺技が繰り出されることも多い。体力が少なく一発逆転を狙いたいときに使おう。
落し穴トラップ（新技）	11	強	掘った穴にモンスターを落とす技。小さなザコなら、生き埋めにして一撃で倒せる。大きなモンスターが相手でも、ダメージを与えた上に動きを止められるので、メダルを命中させやすくなる。レベルが上がるとより効果の大きい「奈落のトラップ」に成長する。	小さなザコなら一掃できるが、空中に居る敵には効果を発揮しないので注意。
電流トラップ	14	強	一定時間効果の続く電気ショックの罠を、ランダムでいずれか一つのターゲットに仕掛ける。レベルが上がると「電撃トラップ」になり、二つのターゲットに罠を仕掛けられる。	トラップをしかけたターゲットにモンスターが居る間は、何度もダメージを与えられる。罠には「雷属性」が付加されているので、金属系のモンスターに対して大きな効果を発揮する。
リモート爆弾（新技）	2	弱	技を発動させると、ランダムの位置に爆弾1個を仕掛ける。爆弾はメダルを１枚当てると起爆し、周囲のモンスターにダメージを与える。レベルが上がると「Wリモート爆弾」に成長し、2個の爆弾を仕掛けられる。	爆弾を中心に5ターゲット以内に居る敵に大ダメージを与えられるので、モンスターが近くに集まったタイミングを見計らって爆発させよう。
予告状	17	強	戦闘終了後にいただくアイテムを華麗に予告する大技！ 戦闘に勝てば、予告したアイテムが必ず手に入る。	珍しい武器やアクセサリーを入手できることもある。運が良ければ「ドラゴンズアイテム」を盗めることも!?　ゲージに余裕がある序盤で使おう。

ランディの技は、協力プレイをするときに使い勝手のよい補助的なものが多い。協力プレイなら、ハズレを恐れずハイリスク・ハイリターンの「**サイコロアタック**」や、ドラゴンズアイテムが手に入る可能性のある「**予告状**」などを使っていこう。

一人でザコ集団を相手にするときにお薦めの技は、唯一の全体魔法である「**火炎の術**」だ。しかしモンスターが炎属性の場合は効果はあまり期待できない。その場合、相手が地上に立っているモンスターなら「**落とし穴トラップ**」で動きを封じられるぞ。このとき、メダルは正確に投入することを心がけよう。そして空中に居る複数のザコモンスターには、広範囲の敵にダメージを与える「**リモート爆弾**」を使おう。この技は、攻撃範囲が中心から5マスと広いので、素早く動き回っていて狙いを付けにくいモンスターにも有効だ。

「落とし穴」でモンスターの動きを止めれば簡単に狙える！

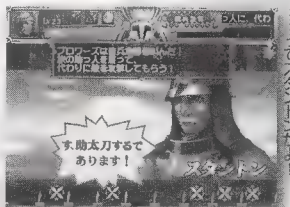
商人 ブロワーズ　必殺技解説

必殺技名	習得レベル	ゲージ消費量	効果	使い方ワンポイントアドバイス
弱点均一	7	強	一定時間、敵の全ターゲットを「弱点」に換える。	防御力の高い敵や、「吸収ターゲット」を持つやっかいな敵に特に有効。
金貨乱舞	1	強	メダルを降らせ、敵にダメージを与える。しかも、落ちたメダルは入手することができる。レベルが上がると、より効果の高い「金貨大乱舞」や「金貨超乱舞」に成長する。	ボス戦では威力に不安があるので、冒険の序盤で使っておこう。
傭兵急募	23	強	旅の助っ人をアルバイトに雇って、代わりに敵を攻撃してもらう。だれが呼ばれるかは、運次第。レベルが上がると、勇者を召喚する「勇者召喚」に成長する。	どの勇者が召喚されるかは、運次第。キャラクターによって効果もそれぞれ。ばくち的な使い方になってしまう。どんなキャラがいるのか知りたい人は使いまくろう。
店内規則（新技）	12	強	ブロワーズが勝手に定める規則に、モンスターをムリヤリ従わせる必殺技。どんな規則が選ばれるかはランダム。	敵を全滅させる「生存禁止」、動きを止める「移動禁止」、追い返してしまう「入店禁止」など、その種類はさまざま。どれも強力なので、強敵との戦闘で使っていこう。
一時停止	5	弱	敵を一定時間気絶させて、動きを止める。レベルが上がるとダメージを与えた上に、一定時間気絶させて動きを止めることができる「衝撃停止」に成長する。	敵の動きが止まって、狙いやすくなる上に、その間は攻撃されないので、ダメージを受けたくない、ハンティングダンジョンで特に使える技。
本日閉店	15	弱	強引に「店」の扉を閉め、出現した敵を追い返せる。	成功すれば、敵を倒さなくてもバトルルーレットに突入できるので大変お得。ただし、ボス戦では効果を発揮しない。冒険の序盤で使いたい。
臨時昇進	19	弱	一定時間、レベルアップして能力を上げることができる。レベルが上がるとさらに強力な「究極昇進」に成長する。	攻撃力がかなりUPするので、カーライルの「剛剣の構え」のように使えるが、効果時間はそれほど長くないので、技を使ったら速攻で勝負を挑むと良い。同時に防御力も上がるので、敵からのダメージを抑えたいハンティングダンジョンで、敵から攻撃をくらいそうなときに使えば、防御技としても効果を発揮する。
限定特価（新技）	2	弱	モンスター全体に値引きシールを貼り付けて、HPを割り引いてしまう必殺技。割引効果はいくつか存在する。レベルが上がるとさらに割り引き率の高い「限定大特価」に成長する。	「モンスターの体力が、全体の○○パーセント引かれる」ので、体力が多い敵には積極的に使っていこう。

メダルを手に入れたりHPを割り引いてしまったりと、商人気質を丸出しにした技が目に付くブロワーズ。だが攻撃用の技にも、モンスターを手玉に取れる特殊な技を持っている。

複数のザコを相手にするなら、「**金貨乱舞**」がお薦め。多少耐久力の高いモンスターには、HPを下げる「**限定特価**」も効果的。この技は必殺技ゲージの消費量が「弱」なので、渋らず使っていこう。特にハンティングダンジョンでは重宝する技だ。

攻撃力が高いモンスターが攻撃してきそうなときには、「**一時停止**」で動きを止めている間に倒したい。すばしこくてメダルを当てにくいモンスターにも、この技が有効だ。吸収ターゲットを持つモンスターには、全ターゲットを弱点に換える「**弱点均一**」が効果大。技が発動したら、さっさと仕留めるべくメダルを正確に投入しよう。

「傭兵召喚」でだれかが登場……ってスタントンかよ！

LONG RUN GAMES' BOOSTER

『鉄拳5 DR』稼動を間近に控えた2005年11月27日、「埼玉ポピー」にて超大規模な5on5、「軍総杯(鉄祭2nd)」が満を持して開催された。その盛り上がりをリポートしていこう。

軍総杯(鉄祭 2nd)

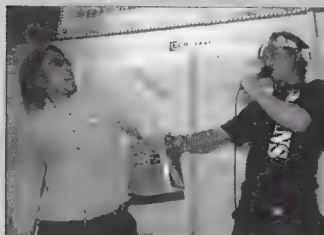
Text:ユウ

鉄拳5 Version. 5.1
■メーカー：ナムコ
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2005年7月上旬(稼働中)
■使用基板：システム256

『Ver. 5.1』の集大成！

『Ver. 5.0』と比べると爆発力は衰えたものの、空中コンボで相手の体力を半分奪い去ったり、壁際での攻防により一瞬にしてK.O……と、いった鉄拳ならではの派手なゲーム展開は健在している『Ver. 5.1』。一瞬の油断が敗北へとつながってしまう真剣勝負である。『鉄拳5 DR』が稼動する直前だったこともあり、事実上『Ver. 5.1』での最後の大規模な大会となった軍総杯5on5だが、それはまさしく『Ver. 5.1』の集大成と呼ぶにふさわしい内容であった。

軍総杯とは？

半年に1～2回ほど開催され、毎回100人を余裕で超えるほどの盛り上がりを見せる埼玉随一の5on5形式の『鉄拳』大会。埼玉、東京はもちろん、毎回地方からの参加者もあり、全国大会レベル。軍総杯(鉄祭 2nd)では37チーム、何と総勢185名の参加となった。

過酷な生き残りをかけた予選

予選から決勝トーナメントにコマを進めることができるのは、37チーム中18チーム。予選で半数以上ものチームが削り取られる過酷なリーグ戦となった。一つのリーグごとに3チームが割り振られ、予選通過が確定するのは1位のチームのみ。惜しくも2位となってしまったチームはプレイオフ（代表者1名によるリーグ戦）でさらに1位通過しなければならない。優勝候補が固まっているリーグが複数あり、大盛り上がりの中、大会がスタートした。

注目を集めたのは、前回の軍総杯でチームを優勝へ導いた「ミシマスター」(ヘイハチ)のチーム。「雨宮」(ファラン)「ジンペー」(カズヤ)「吉まっちょ」（カズヤ）といった『鉄拳TT』世代の古豪に、「ガト」(エディ)を加えた穴の無いチームだが、予選リーグで【◆渋谷ノーリス～】の先鋒「けいおー」に4人抜きされてしまう。大将の「ミシマスター」が3人抜き返して粘るが、副将「なおきんぐ」に敗退し、黒星を付けられる。

大盛況の店内。予選から熱い試合が目白押しで、片時も目を離せなかった。

さらには【ミッキースタイル】の先鋒「デボル」に5人抜きされ、まさかの予選敗退となった。

このほか、太陽神「アポロ」(ニーナ)率いる【神w）w？々の集い】も、いきなり大将「アポロ」を残し、相手の先鋒に4人抜きされる絶対絶命の状況に追い込まれる。「アポロ」が4人抜き返して大将戦まで持ち込むものの、力尽きて予選敗退。また、埼玉屈指のガンリュウ使い「激鉄」や、「早ロウ」(ロウ)「Ruka」(キング)など各キャラの強豪が揃った【Gospellers】も予選敗退と、この大会のレベルの高さを物語っていた。

そして決勝リーグはK-1方式でのポジション決めとなった。

これが大きな盛り上がりの原動力になったのは間違い無い。

Technique Close-up　決勝トーナメントテクニック1

埼玉を代表するリー使いの「ハマハー」が決勝トーナメントの大将戦で勝負を決めた一手となったテクニックを紹介しよう。

スライディングステップ（しゃがみ中⇧⇩⬊）を見せてから素早く立ち状態に戻しシルバーヒール（⇦RK）を出し、スライディング（しゃがみ中⇧⇩⬊RK）を警戒してしゃがんだ相手に見事命中させた。

『鉄拳5 DR』ではスライディングが強化されているので、ぜひ活用していこう。

アスカ使いの「ゆっきー」が見せてくれたトリッキーなテクニックを紹介。

相手との距離が離れてる遠距離戦で、垂直大ジャンプ（RK）を出してスキを見せ、相手が攻めてきたところに仕込んでおいた返し技（⇦LP+RP+RK or LK+RK）を決めるというもの。何回か見せておけばうかつに攻められなくなる。ヒット後の状況がいいので、継続して攻められる。

アスカの返し技は受け付けフレームが長いので、相手の技を取りやすい。

インフォメーション BOOSTER　埼玉ポピーでは軍総杯のほかにも「プレ軍総杯」が月に1～2回開かれている。こちらは主に3on3形式となっており、気軽に参加できる。軍総杯への腕試しに参加してみよう。対戦格闘ゲームだけでなく、「店員がメイドさんのゲームセンター」としても有名な埼玉ポピー。ホームページには、それぞれのメイドさんのブログもあるぞ。 http://www.popy.tv/saitama/

決勝トーナメントの激闘

決勝トーナメントの組み合わせ決定方法には、決勝進出を決めたチームから順に好きなトーナメントのポジションを指定するいわゆる「K-1方式」が採用され、右のような形となった。

ここからは注目の試合を追っていこう。決勝トーナメント1回戦第2試合目、【◆渋谷ノーリス〜】対【人生劇場(運転手付き)】。ここでは、【◆渋谷ノーリス〜】次鋒「なおきんぐ」が爆発。「ミスター」(ファラン)「アックス」(ニーナ)「蒼天」(ヨシミツ)「シゲ」(ジュリア)らの強豪たちを4人抜きし、【◆渋谷ノーリス〜】が2回戦にコマを進めた。続けて注目されたのは、天帝「ゼクス」や三島を愛する男「こうすけ」を擁する優勝候補【Team蒲崎は国王〜】対関東を代表するブライアン使い「デボル」「SDZ」らが率いる【ミッキースタイル】。一進一退の攻防が続くが、【Team蒲崎は国王〜】副将「こうすけ」が【ミッキースタイル】大将「SDZ」を下し、2回戦進出を決めた。

だれもが認める活躍を見せた大会MVPの「なおきんぐ」。

大会では、数々のネタや高度なテクニックを用いて大活躍した。

決勝トーナメント2回戦第4試合では、地元埼玉の【ほぼZIRA-MEN】対関西最強の刺客「たいぞー」、「マタドール」を加えた【逆境☆ナイン】。「台パン」や「しょうぞぉ」の活躍で大将の「マタドール」が引っ張り出される展開となったが、「マタドール」の強引な右アッパーが次々にさく裂し、「ハマハー」との大将戦まで持ち込む。ここはフルセットの末「ハマハー」が勝利し、準決勝進出を決めた。準決勝では【◆渋谷ノーリス〜】が【ぶらっくマンボー☆】を、逆のブロックでは、【Team蒲崎は国王〜】が【ほぼZIRA-MEN】を破り、決勝への切符を手に入れた。

決勝は、【◆渋谷ノーリス〜】のNo Respect「ジロー」対【Team蒲崎は国王〜】の職人「まろん」で始まり、フルセットの末「ジロー」がワンツースリーをヒットさせて【◆渋谷ノーリス〜】が先制。【Team蒲崎は国王〜】次峰はレイ神「ランカ」だったが、勢いに乗った「ジロー」を止められず、敗北。2連敗しているこの嫌な流れを止めたのは、キャラの性能を存分に引き出した【Team蒲崎は国王〜】の中堅、国王「ロド」。ここで流れを取り戻すかと思われたが【◆渋谷ノーリス〜】の次鋒、「なおきんぐ」が再度爆発し、一気に大将の「こうすけ」まで到達する。仲間の意思を背負い粘る「こうすけ」は、「なおきんぐ」「けいおー」と連破し、副将の「ゆっきー」を引きずり出すも反撃はここまで。一方的に体力を削られ、下段さばきを仕込んだところに中段を合わせられ敗退。「Yuu」の出番はほとんど無いまま、【◆渋谷ノーリス〜】が優勝を決めた。

総勢185名による軍総杯(鉄祭2nd)は、期待を上回る盛り上がりとレベルの高さで幕を閉じた。次回も数々の名場面を生み出すだろう。

【◆渋谷ノーリス融合チーム◆】優勝の瞬間。優勝へ導いたのは、「ゆっきー」。

Technique Close-up 決勝トーナメントテクニック2

埼玉のレイヴン使い「SYO-KI」が対戦中に使用したレイヴンの受け身確定ネタを紹介。

PKコンボ()カウンターヒットから、定番コンボのサイスヒール()をあえて使わずにチャリオット(【】)で追撃。この後受け身を取った相手に、背を向けたまま距離を詰めた後のブラッククルセイダー(背向け中に)が側面ヒットするぞ。

サイスヒールでは勝負が決まらない状況で、見事にダメージアップさせてK.O.。

準決勝で「ヤオユウ使い」が使った、相手の左横移動に対してのいい選択肢が無いアスカに有効な側面からのネタを紹介。

相手の技を横歩きで完全にかわした後、雀連転身撃壁掌()が側面から連続ヒットする。続く宙転断空脚まで確定するので相手の体力を4割近く奪える。『鉄拳5 DR』でも使用できるテクニックだ。

対戦相手のキャラの弱点を見抜くことも、勝利への重要なカギとなる。

ヘイハチ使いの「やまだ☆マン」が見せたテクニックは実に豪快。壁際で相手をダウンさせた後、相手の起き蹴りを読んで若干バックダッシュしてからガード不能技、鬼瓦()をすぐさま入力。相手の起き蹴りは届かず、スカり硬直に鬼瓦がヒットするという寸法だ。相手が後転しにくい状況を利用した、理に適っているテクニックである。

ヘイハチの鬼瓦はホーミングするので、空中コンボの後の奇襲にも活躍する。

テクニック BOOSTER 大阪のフェン使い「たいぞー」のテクニック紹介。鉄叙()や蒼蛇落襲()を使い相手の体力を削り、相手の技のスカりに獗寸靠()を入れていく王道スタイル。蒼蛇落襲や旋風連捶2発目キャンセル()の後に虚歩()を仕込んでおき、反撃してきた相手の隙に里合腿(雲手or虚歩中)を当てるという上級者ならではのテクニックも見せてくれた。

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第72回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムトウ

NAOMIに麻雀パネルをつなごう

特別編

NAOMIでも麻雀ゲームが何タイトルかリリースされている。『スーチーパイ』、『シャングリラ』などが代表的で、最近では『MJ』など。麻雀ゲームにも根強くニーズがあるということで、今回は、NAOMIで麻雀をプレイする環境に迫ってみたぞ。

NAOMIで麻雀ゲームをプレイ!

NAOMI用I/Oボードの事情と麻雀パネル

意外と簡単!?　麻雀パネルの接続

NAOMIはJVS規格なので、旧JAMMA仕様である麻雀パネルは、そのままでは接続できない。

NAOMI本体と麻雀パネルの間にはI/Oボードが必要になるのだが、そのI/Oボードと麻雀パネルとを、どのように接続していいかが分からず、何となく敬遠してしてきた人が居るかもしれない。しかし、案外簡単なので安心してほしい。

ただ、麻雀パネルとの接続性が保証されているI/Oボードは、3種類あるうちの1種類だけ。それぞれ機能が微妙に異なるので、簡単に表にまとめてみた。このうち使えるのはセガI/Oボードだけなのだ。

今回は、セガI/Oボードを対象に、麻雀ゲームにも対応できるよう、麻雀パネルをつなぐシステムアップ方法について解説しよう。

NAOMI用I/Oボード機能比較表

麻雀パネルの動作保証があるのは、このセガI/Oボードだけ

	NAOMI用外付けI/Oボード		
機能	①セガI/Oボード	②セガコンバータ	③カプコンコンバータ
5V→3.3Vコンバータ	無し	あり	あり
アナログ入力	あり	あり	無し
ビデオアンプの出力	低い(3V p-p)		高い(5V p-p)
	一般的な5V p-pの業務用モニタに接続した場合、発色がいまひとつの場合あり。		5V p-pのモニタに接続した場合、発色がいい。
備考	JVS仕様の筐体に使用するためのもの。別電源を用意し、モニタの調整をうまく行なえば一番多機能。	JAMMA規格の筐体にNAOMIを接続するためのもの。GD-ROMシステムはうまく起動しない場合がある。このカプコン製は、CP-SYSTEM IIのキックハーネスがそのまま使える。	

NAOMI用I/Oボードは、セガ製の単機能型(セガI/Oボード)のほか、3.3V電源内蔵型(セガコンバータ)、さらに、カプコン製3.3V電源内蔵型(カプコンコンバータ)がある。この場合のコンバータとは、5Vから3.3Vを作り出すDC-DCコンバータのこと。

セガI/Oボード図解

セガI/Oボードには、新旧二つのバージョンがある。旧バージョンのI/Oボードは、拡張端子のボタン入力時の仕様が7ボタンまでとなっているのに対し、新バージョンでは9ボタンまでサポートしている。確認した限りでは、どちらのセガI/Oボードでも問題無く麻雀ゲームに使用可能だった。

拡張端子旧バージョン	
1	+5V
2	
3	
4	1P PUSH 4
5	1P PUSH 5
6	1P PUSH 6
7	1P PUSH 7
8	2P PUSH 4
9	2P PUSH 5
10	2P PUSH 6
11	2P PUSH 7
12	GND
13	
14	

※PUSH4と5は、JAMMAの端子と重複している。

拡張端子新バージョン	
1	+5V
2	
3	
4	1P PUSH 6
5	1P PUSH 7
6	1P PUSH 8
7	1P PUSH 9
8	2P PUSH 6
9	2P PUSH 7
10	2P PUSH 8
11	2P PUSH 9
12	GND
13	
14	

※新バージョンでは、ボタンは重複していない。

ゲー事典　新連載へのヒントを募集:アーケーダー・ネオはもうすぐ終わりますが、新連載への希望等ありましたら、こちらまで。　arcader2005@arcadiamagazine.com

NAOMI用麻雀パネルハーネスの製作

NAOMIには、一般的な麻雀ゲーム用の麻雀パネルがそのまま流用できる。接続には、I/OボードのJAMMA用コネクタの1Pスタート、UP、DOWN、L、R、PUSH 1からと、拡張端子の4番ピン～8番ピンまでを使用する。つまり、NAOMIで麻雀ゲームをプレイするためには、麻雀パネルを接続するための専用ハーネスを製作すればいいのだ。接続については、以下を参照のこと。

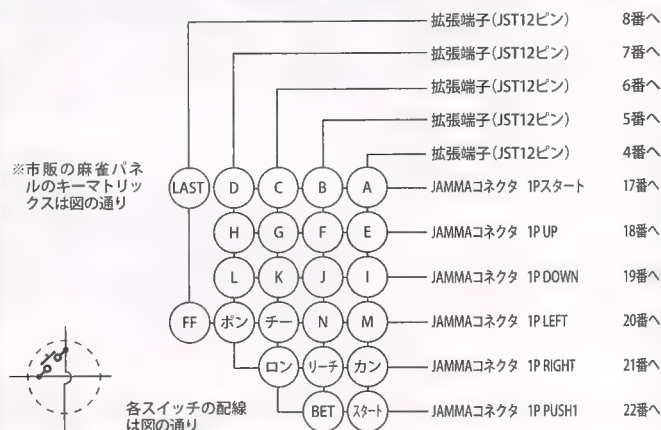
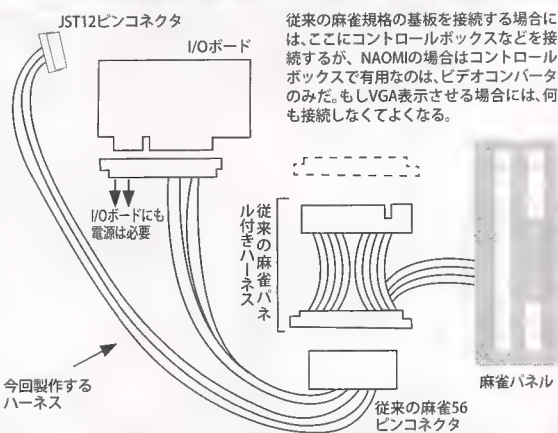
部品表	
品名	数量
JSTコネクタ(12ピン)	1
麻雀用エッジコネクタ(56ピン)	1
JAMMA用コネクタ(56ピン)	1
線材	適量

汎用麻雀パネルのキーマトリックスとNAOMIとの接続

※市販の麻雀パネルのキーマトリックスは図の通り

各スイッチの配線は図の通り

LAST / D / C / B / A — JAMMAコネクタ 1Pスタート 17番へ
H / G / F / E — JAMMAコネクタ 1P UP 18番へ
L / K / J / I — JAMMAコネクタ 1P DOWN 19番へ
FF / ポン / チー / N / M — JAMMAコネクタ 1P LEFT 20番へ
ロン / リーチ / カン — JAMMAコネクタ 1P RIGHT 21番へ
BET / スタート — JAMMAコネクタ 1P PUSH1 22番へ

拡張端子(JST12ピン) 8番へ
拡張端子(JST12ピン) 7番へ
拡張端子(JST12ピン) 6番へ
拡張端子(JST12ピン) 5番へ
拡張端子(JST12ピン) 4番へ

システム構成図(結線図)

セガ・ロジ通信

続報！A-Stick戦線異状あり!?

前々号記事掲載後に大反響!?　アーケーダーにも注目されているセガ・ロジのA-Stick。その進行状況と、先日実施したアンケート結果について、じきじきにコメントをいただいたぞ。

『A-Stick』を応援していただいているユーザーの皆様へ

お待たせしていて 大変申し訳ございません。

2005年東京ゲームショウで発表して以来、大きな反響を頂いており、この製品のコンセプトは間違っていなかったことを実感しています。

前回の記事が掲載された後、熱い思いのこもったメールをたくさん頂きました。後発である我々を支持していただいていることが分かったことは、この上無い喜びですし、自信にもつながりました。

これからも会社を説得しながら、「おバカな企画」を実現していきたいと思っています。

ただ、製品を実際に作るとなると、様々な障壁が立ちはだかるのも現実です。「良い」「悪い」で判断できない好みの部分については、メーカー自身が答えを出さなければなりません。

頂いたご意見の中には、私たちが思っている以上に判断が難しい点がいくつもありました。しかし、期待していただいているユーザーの皆様に対して、残念な思いはさせないつもりです。もう少々お時間を頂くことになると思うのですが、貯金(!?)をしながら、今しばらくお待ちください。

何だこれは!? A-Stick据え置き台計画発動!?

A-Stickの心意気に心底同調した担当編集。お借りしていた試作機で遊ぶうち、もやもやとした衝動が。思わず作ってもらっちゃいました。詳しくは、次号以降で。

http://www.sls-net.com/home/sls_news/

プロジェクトは着々と進行中！

現在もプロジェクト自体は、着々と進行しております。設計図、回路図、部品構成、梱包仕様についても、ほぼ決まり、どうやって作っていくか(工程)についても、大体の段取りが出来ています。

しかし、製品の安全基準への対応が思っていたよりも厳しく、重量の関係するテスト、特に落下試験では手痛い目に遭っています。ヤワな製品にしないためにも、より頑強な設計をしています。ユーザーの安全が第一ですからね。(組み立て作業員にとっても、ですが……)さすがに「格ゲー」さながら、A-Stickをブン回すような人は居ないと思いますが、それでも危険が少なくなるように、いろいろと工夫を凝らしているところです。

東京ゲームショウの3日間を耐え抜いた強度を製品版でも実現すべく、今日も明日も落下試験の毎日です(涙)。(セガ・ロジ 田中)

A-Stick アンケート結果

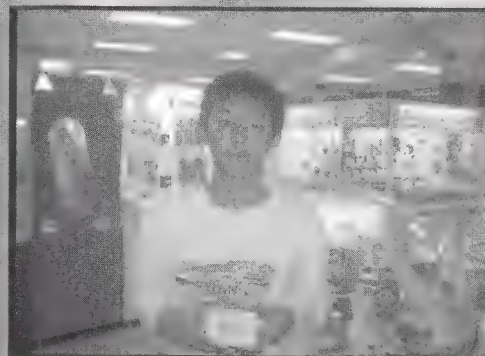
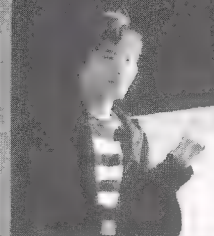
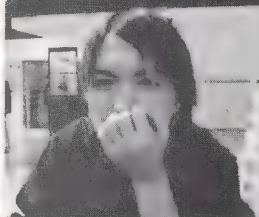
Q: ショットボタンには、「OBSF-30RG」は必須?
A: Yes / 70% No / 30%

Q: 1Pバージョン(一人用)より、2Pバージョン(二人用)の方がいい?
A: Yes / 72% No / 28%

Q: 通信販売のみでいい？
A: Yes / 94% No / 6%

Q: 下記(※Webサイト参照)のスペック商品を22,000円(税、送料別)であれば購入したい?
A: Yes / 57% No / 43%

第1回Webアンケートの結果を紹介します。価格は、まだ高いようですね。製品は、価格に見合うものにしつつ、価格設定はもう少し下げるべく努力中です。価格が下がっていたら、「頑張ったんだなぁ」と思っていただけると幸いです。アンケートは、継続して実施していこうと思います。時々、覗いてみてください。

長きにわたって連載してきた当コーナーにも、いよいよ終わりが見えてきました。一応、次号で最終回の予定です。応援してくださった読者の皆様にお礼申し上げます。

シリーズ 4タイトルのNo.1を決める 最高のステージが幕を開ける!!

コナミ公式 BEMANI全国大会開催決定!

KONAMI OFFICIAL

BEMANI トップランカー決定戦

大田良彦

(BEMANIシリーズ 統括プロデューサー)

よくゲームセンターには行くのですが、いつも「BEMANIプレイヤーの超絶プレイはすごいなー。これはもうスーパーパフォーマンスだな」って思ってました。そんな、BEMANIユーザーの皆さんに脚光が当たるイベントをしたかったんですよね。

それと、東京ばかりのイベントじゃなくて、それ以外の地域でもっと我々と皆さんが触れ合うチャンスが欲しいなーとも思ってました。

今回のトップランカー決定戦は、この二つを実現するイベントなんですよね。最終決勝は、各地域を勝ち抜いた超絶プレイというパフォーマンスと、我々のイベントとのコラボレーションで、見応えは十分だと思います。エリア予選の各都市にも、スタッフのだれかが参加して、一緒に盛り上がりたいと思います。

スーパープレーヤーの参加はもちろん、それ以外の方々も、ぜひ参加してください。一緒に盛り上がりましょう!!

BEMANIトップランカー決定戦

開催タイトル＆一次予選参加方法

一次予選はタイトルごとの規定楽曲のスコアで競う。ここでは各タイトルの予選方法を紹介。コナミIDを取得したコナミネットDX加入者ならだれでも参加できるので、挑戦してほしい!!

HAPPY SKY beatmania IIDX 12

IIDXは現在稼働中の『HAPPY SKY』が対象機種となる(今月の本誌で紹介している『DistorteD』ではないので注意)。

シングルプレイで「STANDARDモード」を選択、課題曲3曲をプレイしよう。3曲プレイ後のEXスコアの合計で競い、上位12人がエリア予選に進出する。なお、オプションは「RANDOM＋」以外は使用可能。気になる課題曲は以下の通りだ。

[PROGRESSIVE]　V (HYPER)／TAKA
[SPEED RAVE]　RED ZONE (HYPER)　／Tatsh&NAOKI
[POST ROCK]　moon_child (HYPER)／少年ラジオ

なお、プレイする曲の順番は特に規定は無い。この3曲は、IIDXシリーズにおけるほぼすべてのテクニックが必要とされる。"V" では階段譜面と同時押し、"RED ZONE" ではそれに加えて交互連打。さらに"moon_child"では細かい階段譜面と、同時押しの交ざった階段譜面などが登場。一次予選からかなりの高スキルが求められるのだ。

ディレクター KAGE氏

これまでゲームセンターで大会が行なわれるとコッソリ見に行ったりしてましたが、出場する人たちのレベルはスタッフの理解できるレベルをはるかに超えていたりします。今回のコナミ公式の大会では見る人も出場する人も楽しめるものとなることも期待しております。
皆様ご参加よろしくお願い致します。

参加方法は、「超CHALLENGEモード」を選択し、課題曲3曲の合計スコアで上位12人がエリア予選へ進出。もしスコアが同点の場合は、エントリー順にて決定される。オプションの使用はすべてOKだ。課題曲は以下の通り。

[スキップ]　Ping×Pong×Dash／パーキッツ(HYPER)
[SFポップ]　DAWN／PARSEC (HYPER)
[ヒップロック]　大見解／Des-ROW・組 (HYPER)

中級者でも比較的プレイしやすい曲構成だが、「超CHALLENGEモード」ではCOOL判定の追加により高スコアが狙いづらいので気を付けよう。「超CHALLENGEモード」は、モード選択時に「CHALLENGEモード」にカーソルを合わせた後、両方の白ボタンを同時に押せば選択できる。

課題曲を見ると、【スキップ】を除く2曲は結構難度の高い楽曲になっている。しっかりと練習して自己ベストをたたき出し、予選突破を目指そう!!

ディレクター masaru氏

ポップンの頂点を決める大会がついに開催されます。
一次予選はベストスコアを競いますが、エリア予選や決勝大会はガチバトルです。
大会の雰囲気に負けないように、腕前だけでなくプレッシャーに打ち勝つ精神も鍛えて挑んでくださいね。

『GuitarFreaksV2』『DrumManiaV2』の両作品は、稼働中の最新作が対象になる。その中で開催されるイベント「第1回GITADOKING2」が一次予選になっているのが、ギタドラならではの特徴。

第1回GITADOKING2「LIVE2GO!!杯」の予選・決勝のスコアポイントの合計で、上位12名がエリア予選に進出できる。そのため、ルールは第1回GITADOKING2のものに基づくことになる。

オプションはランダム、スーパーランダム、ライト、オート以外は使用可能だ。

第1回GITADOKING2決勝の3曲は現在不明だが、予選の楽曲は以下の5曲で決定している。

Sing A Well／HIGHWAY61
Metal Queen／Vanilla Ninja
LOLITA LET'S(ラ)GO!GO!!GO!!／ロリータ18号
tomorrow／THE LOCAL ART
星のカケラ／Yum!Yum!ORANGE

すべての課題曲が新作『V2』の楽曲ということもあり、スタート地点はみんな同じ。難易度によってもスコアポイントは変わってくるので、その点にも気を配ってプレイしよう。「難し過ぎて手も足も出ない！」という楽曲は無いので、苦手な曲は期間中に何度でもプレイして、練習しよう。トップランカーへの第一歩を踏み出せ！

プロデューサー まんぷく氏

皆さんからのご要望の高かった「全国大会」。我々もやりたかった「全国大会」。何と4機種合同で「トップランカー決定戦」として開催です！　とにかく参加しましょう！　参加する事から始まります。それがBEMANIスピリッツ？　参加するだけでもいいことがあるかも？

ディレクター NAK氏

これだけ大きな全国規模の公式大会は初めてなので、どんな猛者が決勝に出てくるのか私自身も楽しみにしています。GF/DM部門ではGITADOKING2の「LIVE2GO!!杯」で一次予選を行ないますので、「我こそは」と腕に自信がある方は奮ってご参加ください!!

BEMANIトップランカー決定戦

大会スケジュール&エリア予選開催地区

続いては、気になる大会スケジュールと、筐体予選を勝ち抜いた各地のプレイヤーが凌ぎを削るエリア予選の開催地区を掲載。日程も掲載するのでしっかりチェックしておこう。

一次予選(ゲーム機予選)

2006 1/4～1/25

エリア予選

2/4～3/5

決勝戦

3/11 横浜BLITZ

まずは一次予選に挑戦!

とにもかくにも、まずは一次予選に参加しなければその先はあり得ない。自信のある人も無い人も、筐体の予選はだれでも参加できるので、ぜひ予選に挑戦してみよう。ただし、予選に参加するためには、**エントリーカードを使用し、携帯サイトのコナミネットDX有料会員であることが条件**となる。

大会では「アルカディア」も何かを仕掛ける!

2月のエリア予選開催期間中には、なんとアルカディアからも仰天企画を仕掛ける予定!! どうぞお楽しみに!!

エリア	日程
北海道エリア	2/25(土)・26(日)
東北エリア	2/19(日)
関東・甲信越1エリア	3/4(土)・5(日)
関東・甲信越2エリア	2/4(土)・5(日)
[illegible]エリア	3/4(土)・5(日)
近畿エリア	2/11(祝)・12(日)
中国・四国エリア	2/25(土)・26(日)
九州・沖縄エリア	2/11(祝)・12(日)

ピンクは『GuitarFreaksV2』&『DrumManiaV2』、グリーンは『beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY』&『pop'n music13 カーニバル』の開催日です。なお、東北エリアだけは4タイトルが同日開催になります。

エリア予選を勝ち抜け!

一次予選期間が終了すると、すぐに二次予選となるエリア予選が開始される。エリア予選は地方によって日程が異なっているので、日程を確認してほしい。また関東・甲信越エリアだけは2個所に分かれている。なお、エリア予選ではBEMANIアーティストを招いてのイベントを開催予定なので、ゲーム大会という枠に収まらないイベントとして、見どころは多そうだ。

そして、2月のエリア予選の期間中には、本大会に全面協力しているアルカディアが何かを仕掛ける予定だ! どういったものになるのか、今後の展開に期待していてほしい!!

プレイヤーが全面協力した大会レギュレーション

大会の盛り上がりを左右する重要な要素の一つがレギュレーション(大会ルール)。「トップランカー決定戦」では予選から決勝大会までのレギュレーションに、各タイトルのトッププレイヤーたちの意見が反映されている。

プレイヤーと大会運営スタッフのミーティングは幾度となく行なわれ、BEMANIプレイヤー全員が納得できるようなレギュレーションにするべく、入念に話し合われてきた。

全BEMANIプレイヤーが楽しめるものにしようという、皆さんの熱意が込められた大会なのだ!

コナミサイドのスタッフと共に数多くのトッププレイヤーがミーティングに参加。より多くのプレイヤーが満足できるように、レギュレーションの理想型を追求し続けたのだ!

頂点を決める決勝大会!!

一次予選、エリア予選と勝ち抜いてきたプレイヤーが最後の舞台として競うのが、この決勝大会。決戦の場所は横浜BLITZ。BEMANIのトップランカーを決定するにふさわしい、素晴らしい舞台だ。さらに、決勝大会ではBEMANIアーティストのライブも開催される予定。プレイヤーの極まったテクニックとアーティストの弾けるライブ。まさに一大イベントとなることは間違い無い!!

決勝大会は、一次予選に参加したプレイヤーだけが観戦チケットの抽選に応募できることになっている。今後本誌で続報が入り次第お伝えしていくので、期待して待っていてほしい。

BEMANIトップランカー決定戦ホームページ http://www.konami.co.jp/am/bemani_topranker/
携帯サイト コナミネットDX BEMANIトップランカー決定戦サイト http://am.573.jp

お久しぶりのカラーで大特集！店舗対抗イベントの隠し曲を一挙紹介！

今回はどどーんと店舗対抗イベントの隠し曲をご紹介！　気になるあの人やあの隠し曲を大特集するよ！もちろんNET対戦情報もアリ！

ポップンミュージック13 カーニバル
■メーカー　：コナミ
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：2005年9月上旬（稼働中）
■使用基板：——

Text:赤男

あのゲームのキャラクターたちがポップンに登場！

何と第1回店舗対抗イベントの隠し曲の中には、ポップンミュージックオリジナル曲だけではなく、コナミのほかのタイトルからキャラクターと曲が移植されているんだ。その数3曲！　さっそく、それぞれみてみよう。

黄[illegible] from 『[illegible]格闘倶楽部』

全国のプレイヤーとリアルタイムで麻雀をするこの人気シリーズからは"麻雀格闘倶楽部特別接続曲"が登場！　歌詞が無い代わりに「ツモ」、「ロン」など麻雀用語が！　麻雀を知らなくても、雰囲気を楽しめるよ。

ジャンル：麻雀格闘倶楽部
タイトル：麻雀格闘倶楽部特別接続曲
アーティスト：麻雀格闘倶楽部

REIKO HINOMOTO from 『[illegible]ーズ』

個性豊かな女性たちがリング上で男顔負けの闘いを繰り広げる、エンターテイメントプロレスゲームが、ポップンに電撃参入！

この曲は、零子→TheBBD→紅影という順番の3曲からなる入場曲メドレー。入場時の臨場感を味わおう！

ジャンル：[illegible]ンブルロー[illegible]
タイトル：ラン[illegible]ルメドレー
アーティスト：cutie smashers

	Look To The Sky	The Bitter Road
タイトル	Look To The Sky	The Bitter Road
[illegible]	Sota Fujimori, Akari Uchida	Des-ROW
[illegible]	Sota Fujimori	Des-ROW
[illegible]	yoshiko	Y[illegible]SHI-R[illegible]W

タイトル：紅[illegible]～Crimson Shadow～
[illegible]：dj T[illegible]KA

ジャンル：行進曲
タイトル：ワンダーアイランド
アーティスト：T.Sakisaka with ME

どこかで見[illegible]ようなキャラクターに、IIDXプレイヤーは思わずニヤリとしちゃうかも？　リズミカルなマーチに小太鼓と、まさに行進曲。ノ[illegible]ノリでたたこう!!

ジャンル：CASINO
タイトル：ラスベガス[illegible]ー[illegible]
アーティスト：REO NAGUM[illegible]

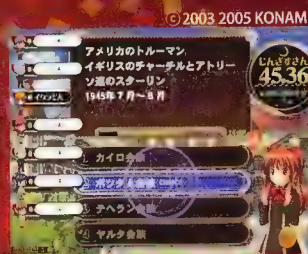
バックでな[illegible]ているトランペ[illegible][illegible]やジャズ調の雰囲気が、まるで本当に自分がラスベガスのカジノに居るような気持ちにさせてくれる曲だよ！

追加譜面も含めて14曲が解禁！

ジャンル名	タイトル	アーティスト
デンキマツリ	ポップン電機CMソング	うた：のこいのこ 制作：電機まつり促進協会
SFポップ	DAWN	PARSEC
トイブレークコア	MARS WAR 3	JET GIRL SPIN
アキバ	E. C. M.	PAPEHINA meets Haya－P
クラシック10	Doll' s sight	Waldeus von dovjak
ミュージカル	ミュージカル"5丁目物語"よりオーヴァチュア	ナヤ～ン & His Orchestra
ロックオペラ	Ti voglio bene ancora	Baleni Stella
クイズマジックアカデミー	クイズマジックアカデミー組曲	マジックアカデミー管弦楽部
麻雀格闘倶楽部	麻雀格闘倶楽部特別接続曲	麻雀格闘倶楽部
ランブルローズ	ランブルメドレー	cutie smashers
カジノ	ラスベガスドリーム	REO NAGUMO
パレード	パレード	新谷さなえ
コウシンキョク	ワンダーアイランド	T. Sakisaka with ME
HELL13	エレクトリカルパレード（EX）→ JAM（EX）→ ちんどんジャズ（EX）→ ハードPf（EX）	

第1回店舗対抗イベントの隠し曲や隠し譜面には、比較的難度の低いものが多い。でもその分、BPMがころころ変化する曲が多いんだ。特に、ほかのタイトルからの移植曲は要注意！「メドレー」、「組曲」というタイトルからも分かるように、複数の曲からできているだけあって、曲の境い目でミスしやすい。こういったBPMが変化する曲は、早めのBPMに合わせてリズムを取るとクリアしやすくなるよ。

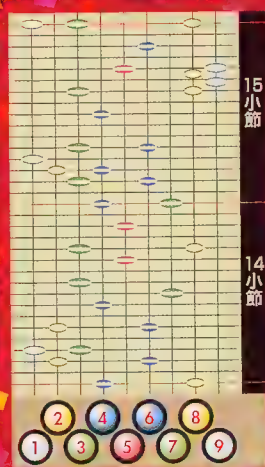
ALOE from『クイズマジックアカデミー』

©2003 2005 KONAMI

リアルタイムで全国いろいろな所に居るプレイヤーとクイズで争えるゲームだよ。さまざまなジャンルや形式からクイズを選択して、解答！　最高の位、「賢者」を目指すことが目的なんだ。

COMMENT from『QMA』キャラクターデザイナー

キャラとの会話やお話が無いので、見た目だけだとキャラを立たせるのが難しくて新キャラ追加のたびに悩んでいます。動かすときに大変なので、なるべくシンプルにするように心掛けています。声優さんに絵がエロいと言ってもらえました。そういう気持ちで描いています。

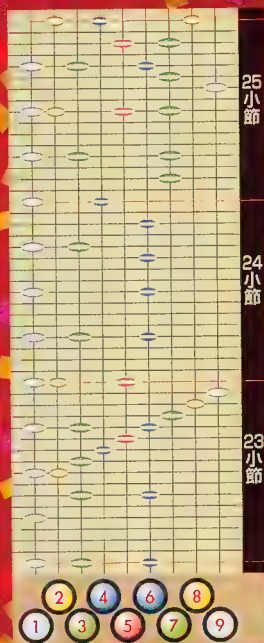
ジャンル	：クイズマジックアカデミー
タイトル	：クイズマジックアカデミー組曲
アーティスト	：マジックアカデミー管弦楽部
レベル	：35（EX）
BPM	：75～170

組曲というだけあってBPMがころころ変わるよ。低速が苦手な人はハイスピードオプションを低速に合わせよう。

15小節
14小節

ポイント Ⓐ　14～15小節目

細かい交互を見落とすな

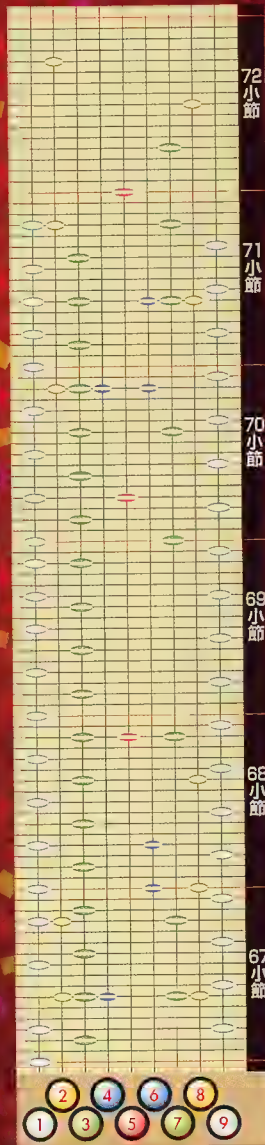
この曲で初めてBPMが変化する、最初の難関！　ハイスピードオプションを高速に合わせている人は苦戦する場所だよ。変則8分のリズムで左側に譜面が固まっているのでそちらにだけ集中してしまいがち。この15小節目や19小節目に8と9の16分の小刻みにさばかなければいけない交互押しが降ってくるので頭に入れておこう。

細かい交互押しは、指押しかスライド押しか自分のやりやすい方法で取ろう。

ポイント Ⓑ　23～25小節目

曲の山場をしのぎ切れ！

ここから最高速のBPM170地帯が長く続くので、ハイスピードオプションを低速に合わせている人は気合の入れところ！

1の4分押しを取りながら1＋2＋5や同時押しや1→2といったズレ押しをたたいていこう。途中23小節目の1＋2～9までの階段に気を付けよう。6のところに1＋3の同時押しが交ざっているぞ。

ポイントとしては1＋2を左手でとって右手は3～9を、階段を押している最中に残った左手で1＋3を取るのが無難だ。

ポイント Ⓒ　67～72小節目

BPM差に注意！

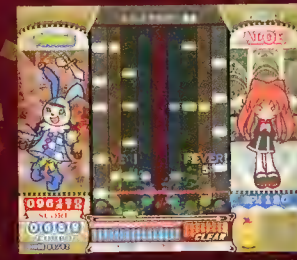
ここからBPMはガクンと130まで下がるぞ、低速で見にくい上に同時押しと3→9→1の交互押しをベースに1＋2＋7や3＋5＋6のような同時押しが交ざってくる厄介な場所なので注意しよう。

この部分では交互押しではなく、5個同時押しの後、一拍ずれて交互押しが入るぞ。

ここはテンポがずれる場所！

上では交互押しが続くと説明したけど、一部例外があって67や71小節目のような変則の交互押しがあることも意識しよう。ここで一拍ためて押さないと、ずれてBADを量産してゲージが空になることもあるぞ。特に71小節目でゲージが減ると回復できないよ！

同時押しに1が交じっているので、交互押しの要領で1を抜かさないようにしよう。

ほかのコナミゲーム曲のキャラクターは2P専用のカラーが無いので、「キャラクターポップ君」が1Pと2P見分けにくいのだ。特に"クイズマジックアカデミー"を担当しているアロエは上段と下段の「キャラクターポップ君」の違いが顔の表情のみなので、かなりの難度を誇る。QMAプレイヤーでアロエを使っている人はチャレンジモードで「ダンス」と「キャラクターポップ君」を選んでレッツチャレンジ！

第2回 店舗対抗イベントの隠し曲をご紹介！

FOR ALL GAME MUSIC LOVERS

今回の隠し曲では、ゲーマーならお馴染みの超有名な方々がポップンに楽曲を提供していた。
ココではその方々にスポットを当てて紹介していくぞ！

ジャンル ：格ゲー
タイトル ：Majestic Fire

アーティスト
下村陽子

カプコン、スクウェア（現スクウェア・エニックス）を経て現在フリーでアニメやゲームの音楽を作曲。代表作は『ストリートファイターII』、『スーパーマリオRPG』、『キングダムハーツ』など。

疾走感と気持ち良さ "格ゲー"

――音楽ゲームの作曲とVGMの作曲との違いに、特に気を付けた点があったら教えてください。

下村　音楽ゲームだから特別に、というわけではないのかもしれませんが、一番最初に作曲依頼のお話をいただいたときに、プレイヤーさんに「えっ？もう終わり？？　あー、もっと聴きたかったな（＝プレイしたかったな）」と思っていただけるような疾走感と気持ち良さを前面に出したい、と思ったので、その印象は大事にしました。

――ポップンに初参加してみていかがでしたか？

下村　こんなお祭り大好き（笑）。いろんな人のいろんな音楽が集まってて、密度が濃くって。このタイトルに参加させていただくことができて本当に光栄です！　いろいろなジャンルのすごい曲がいっぱいある中で、「自分の曲」っていうのがちゃんと出せるのかなぁ～って不安もありましたが、実際作り始めたら、楽しくて楽しくて。

――ポップンファンに向けて一言お願いします。

下村　えーと、どうやったら上手になれますか？？（涙）。自分の曲をたたかせていただいて、めちゃめちゃ凹みましたよ～。コッソリ地元のゲームセンターで修行します……。楽しんで書いた分、とても気に入っている曲なので、皆さんにもたくさん遊んでいただけるとうれしいです！

ハードでコミカル？ "レーシング"

――ポップンシリーズでの作曲にあたって、特に意識したことがあれば教えてください。

sampling masters MEGA（以下、MEGA）　今回は依頼された内容が自分寄りの曲だったので、意識した部分は「ちょっぴりコミカルな音も入れる」という部分だけでした。本当にちょっぴり過ぎたかもしれませんが。

――曲調から近未来的な印象を受けましたが、どんなレースゲームをイメージしましたか？

MEGA　確かに近未来的なイメージですよね。未来なのにレトロなデザインの車がレースをしてるかもしれません。クラクションも鳴っちゃいますしね（笑）

――ポップンファンに向けて一言お願いします。

MEGA　ぜひとも頑張って弾きこなしてください。お気に入りの1曲にしていただけるとうれしいです。でもちょっとハード過ぎますかね？

譜面自体は簡単だけど、ドンドン加速していって最後はBPM300に！　超高速の中、左には交互押しが、右には階段譜面が降ってくるよ。そしてレースの結末は……!?

ジャンル ：レーシング
タイトル ：Violently Car

アーティスト
sampling masters MEGA

ナムコのVGMを手掛け、現在はbeatmaniaIIDXシリーズにもコンポーザーとして参加。代表曲としては、"rottel-the-Mercury"（『beatmaniaIIDX 9th style』）など。

ジャンル ：ロープレバトル
タイトル ：バトルXIII

アーティスト
伊藤賢治

スクウェア（現スクウェア・エニックス）退社後フリーの作曲家および編曲家として活動を開始。代表作は、「ロマンシング サ・ガ」シリーズ、「サガ・フロンティア」、「聖剣伝説～ファイナルファンタジー外伝」など。

昂る心 "ロープレバトル"

――曲を制作するにあたって特にイメージしたシーンやシチュエーションはありましたか？

伊藤　今まで僕が担当してきたゲームのイメージはやはり強いようで（苦笑）、いわゆるそういった"エッセンス"を感じさせる曲にしてほしいというリクエストを受けました。ポップンミュージックのユーザーの方々は、音楽のリスナーとしても、それぞれのジャンルに対して詳しいとお聞きしていますので、かなり気を入れて作曲しました。

――楽曲制作にあたり、気を付けていることは？

伊藤　これはゲーム音楽に限らずなのですが、メロディの残る楽曲を作ることを心掛けています。理想は昔の映画音楽、例えば「ひまわり」や「ニュー・シネマ・パラダイス」などのような、テーマ曲を聴いただけでシーンが浮かぶような曲を作っていきたいですね。

――ポップンファンに向けて一言お願いします。

伊藤　今回のプロジェクトは僕にとって、初めてのアーケードゲームへの楽曲提供になりました。その初めてのお仕事が『ポップンミュージック』であることを、とても光栄に思います。プレイしてくださるユーザーの方々に、一人でも多く楽しんでいただけたらと思います。ただ、今回の僕の曲は「バトル曲」なので、プレイ中に熱くなり過ぎてたたき壊さないように、くれぐれもご注意ください（笑）。

「せっかく店舗対抗イベントの隠し曲が出たのに、キャラが使えない!」と思っている人も多いよね？　実は今回、隠し曲のキャラを出現させるにはちょっとした条件が必要なんだ。それは、「ある一定回数、出したいキャラの隠し曲をプレイする」こと。一度自分のカードで解禁したらどのお店でも使えるようになるから、安心してプレイするときに使えるね。

NET対戦情報局

まだまだポップンも中盤戦！　みんなNET対戦プレイしているよね！　今回は条件が謎だったあのオジャマの紹介と「いろは」と条件が違うおなじみのオジャマの紹介や、自分がプレイしていると変化していく見出しや称号についての紹介だよ

LV3 横分身

ポップ君が横に分身するよ

部屋LV制限:アイドル
取得条件:自分が選択したキャラクターと同じキャラクターを選択した対戦相手を30人順位で上回る。

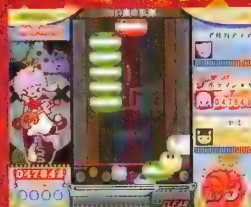
自分のキャラと相手のキャラを同じにしないといけないという難しい条件をこなすには二通りあるよ。一つは「連戦を想定して、前にあたった人のキャラに変える」という方法。もう一つは「みんなが一番使っていそうなキャラにする」という方法だよ。NET対戦をプレイして多そうなキャラを狙って気長に出るのを待つのもアリだね。

目指せオジャマスター！

オジャマの取得条件の中には、オジャマを発動させないといけないものや、装備しないと出ないオジャマが存在するんだ。

通常オジャマのほかにも、突如ランダムで出現する「レアオジャマ」もあるんだけど、君はもう見たかな?

LV1 ファットポップ君

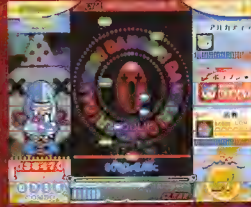
部屋LV制限:無し
取得条件:「ミニポップ君」を装備してかつ、コンボップ賞を[illegible]取ってさらに総合1位を取る

上記の通り、完全勝利が必須条件だよ。対戦相手が自分の得意な曲を選んでくる場合もあるので、Lv2、Lv3に強力なオジャマを装備して完全勝利を目指そう。

LV2 キャラクターポップ君

クラス制限:無し
取得条件:オプションでキャラクターポップ君を設定して、その曲で1位もしくはコンボトップ賞を取る

「ポップン11」のビッグウェイバーなど上段のポップ君と下段のポップ君の違いが分かりやすいキャラにしておこう。自分の得意な曲と組み合わせて、1位を狙おう。

LV2 GOODがBADに

部屋LV制限:番長
取得条件:トランプを1ラインそろえる

同じ絵柄の「A」から「K」までの13枚をそろえると取得できるよ。とにかく総合1位を取ってトランプを集めていれば自然にそろってくるから、じっくり頑張ろう。

CPU戦対策

[illegible]持っていると、CPUも装備して発動してくるのが[illegible]さとスレスレで2位になるところに居よう。1位がCPUからオジャマを発動されたところで、自分のオジャマを発動させれば、一気に逆転できるよ。

"スパイラル"脱出！ 上位の部屋でも頑張る!!

せっかく昇格しても、周りがみんな上手くてすぐ降格しちゃうというスパイラルにハマっている人にアドバイス！　3位を連続で取ると降格しちゃうけど、間に一回でもいいから2位を取れれば降格しにくくなるよ。オジャマを使って、相手のコンボを切ったりスコアをケズっていこう！　何回もその部屋でプレイしていれば、ふさわしい実力が付いてくるよ。

いざ、未知の領域へ！　使えるオジャマや曲も増えることも頭に入れておこう。

称号の"見出し"変化条件！

対戦する前の戦績や、ほかの人のキャラと3人そろうときに見える見出し。ついうなずいてしまうものから個性豊かな見出しがたくさんあって見ているだけでも楽しめるよね。今回はそんな見出しについて少し紹介するよ。

見出しの変化条件を一部ご紹介！

見出し	変化条件
やっぱこれだねー♪	5回連続同じ曲を選ぶ
神出鬼没	「HIDDEN」オジャマを最近5試合で3回以上装備している
クッジーュミンプッボ	「上下逆さま」オジャマを最近5試合で3回以上装備している
連勝ストッパー	3試合連続総合1位のプレイヤーが対戦相手にいるときに総合1位を取る
テレビっ子	MY BESTの1位がTV・アニメカテゴリ曲
いにしえの	MY BESTの1位がポップン13より旧作の曲
一撃必殺	レベル3のオジャマのみ装備する
ガーディアン	見出しが「昇格のチャンス！」になっているプレイヤーが対戦相手のときに昇格を防ぐ
地域No.1	すべての対戦メンバーが同じ都道府県で総合1位になる
カレー20辛大盛り！	「カレー」を3回以上連続で選曲する

昇格のチャンスや降格のピンチ、100戦突破記念など状態を表す見出しのほかにも、さまざまな種類の見出しがあるんだ。

その中には、左の表にあるように特定の条件で変わる見出しもあるよ。ただし、条件を満たしても必ず変化するとは限らないみたいだから、粘り強く狙ってみよう。

おもしろい見出しを見付けてみんなを驚かそう！

たまごから何に変化!?

NET対戦で勝利していくと変化する動物称号、どうやら勝率が動物の変化に大きく関係しているみたい。勝率の高い順に肉食系→空中系→水中系→和み系（？）に、肉食系は強敵なのでオジャマを容赦なく送ろう！　さらに1位の回数が増えていくと伝説上の生き物たちになっていくらしいぞ。「いろは」の1位100回のフルーツパフェのように今回は1位100回以上でも称号が変化するみたい。伝説の生き物になったら勝率で変わることは無くなるよ。

上記で紹介したオジャマ以外の新しいオジャマを紹介するよ。「カーニバル」での新オジャマで左右プレス＆プレスというLv3オジャマだ。このオジャマはLv２の左右プレスを5試合装備していると手に入るオジャマだぞ。オジャマの効果は左右プレスの縮まった状態が元に戻ったりまた縮んだりを繰り返すオジャマだよ。ノートが多い部分で送れば相手のゲージを空にすることもできるかも?

GITADOCHANKO 楽しんでる？

GuitarFreaks V2 DrumMania V2

めでたく稼働開始となり、みんな奮ってプレイしていることだろう。そこで今回はGITADOCHANKOの疑問をあれこれ解説。このイベント、楽しまないともったいないぞ。

Text：飛鳥

ギターフリークスV2
■メーカー　：コナミ
■ジャンル　：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
■発 売 日：2005年11月（稼働中）
■使用基板：—

ドラムマニアV2
■メーカー　：コナミ
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド+フットペダル
■発 売 日：2005年11月（稼働中）
■使用基板：—

これを知ればもっとアツくなれる！ なぜなにGITADOCHANKO

今作の目玉といっていいGITADOCHANKO。自分のキャラクターを育て、全国のプレイヤーと競って勝ち星を上げていけば、どんどん隠し要素が手に入るというお得なイベントだが、実のところまだよく分からない人も多いはず。そこで今回は、GITADOCHANKOに関する疑問をいくつか挙げ、それらを解説していくことにしよう。これからギタドラを始めようと思っている人も、ガンガンプレイしている人も、コレを読めばもっとギタドラとGITADOCHANKOが楽しめるぞ。目指せ横綱昇進!!

プレイ結果によってキャラを育成できるGITADOCHANKO。階級が上がることで隠し要素が解禁されるぞ。

勝負はルーレットで決まる。パラメータを育ててルーレットの「勝」を増やせ！

Question

■GITADOCHANKOとSHOP CHANKOの違いって何？
■キャラクターの育成はどうしたら効率がいいの？
■プレイするモードによって有利・不利はあるの？
■勝負で勝つためのコツってあるの？

GITADOCHANKOとSHOP CHANKOの違いについて

GITADOCHANKOは個人で競うイベントに対して、SHOP CHANKOは団体で競うイベントというのが一番分かりやすいだろう。SHOP CHANKOは、全国の店舗が「東方」と「西方」に分かれてGITADOCHANKOの合計勝ち星数を競うイベントである。この「東西」に関しては店舗によってそれぞれ異なり、さらに、同じ店舗内でも『GFV2』と『DMV2』とでは、別々に開催されるため、『GFV2』が「東方」でも『DMV2』は「西方」の場合があるのだ。ちなみに、この組み分けは一定開催期間が終了するごとに変更されるぞ。

自分の勝ってほしい側の店舗でプレイし、勝ち星を挙げればその店舗に貢献したことになるぞ。

今どの店舗がどれくらい勝っているのかが一目で分かるランキング。「東方」「西方」の合計勝星および店舗が所属している方のランキングを見ることができる。

おさらい

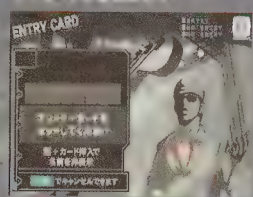
1 エントリーカードを手に入れよう

[illegible]

2 キャラクターを選ぼう

[illegible]

3 キャラクターを育てよう

[illegible]

効率のいいキャラ育成について

キャラクターは、プレイヤーのプレイ結果によって少しずつパラメータが上昇していく。自分の能力は、パラメータ画面を見れば一目りょう然だが、現在のところどのプレイ結果がどのパラメータに関係しているのかは謎のままだ。しかし、PERFECT判定やGREAT判定を多く出し、MISSやPOORといった判定を少なくしていくことで、パラメータの上昇率は上がるようだ。さらに、クリアしたときのランクも少なからず関係しているようだ。

モードによる有利・不利について

GITADOCHANKOはゲーム中のすべてのモードに対応している。そのため、デフォルト設定で4曲になっているNONSTOPモードは、クリアさえできればデフォルト設定で3曲のSTANDARDモードよりも1曲多くプレイできる。そのことから、その分パラメータが上がりやすいと感じるかもしれないが、実のところモードによる有利・不利は無い。安心して自分の好きなモードをプレイしよう。

モードによる有利不利は無いので、気にせず遊ぼう。

勝負で勝つためのコツって？

端的に言ってしまうと、対戦時のルーレットは回転が速く、目押しで狙うのはかなり難しい。つまり、地道にパラメータを上げてルーレットの「勝」を増やし、ルーレットで「勝」を引く確率を上げていく以外に、今のところ勝ち星を増やす手段は無いといっていい。また、相手とのパラメータ比較ですべて勝って（負けて）いても、ルーレット全部が「勝」または「負」のみになることは無く、必ず1個は「勝」または「負」が入ることになるので注意しておこう。

パラメータアップを目指す場合は、「SS」ランクでクリアできる楽曲を狙ってプレイしていくといいだろう。もし途中でゲームオーバーになってしまった場合は、クリアしたステージ分までのプレイ結果が反映されることになる。それらを踏まえた上で効率的にパラメータアップを目指していこう。

最後はギタドラ！　BEMANIナンバーズ!!

これまで『beatmania II DX 12 HAPPY SKY』、『pop'n music 13 カーニバル』と続いてきたBEMANIナンバーズも、今回の『GFV2』『DMV2』で最後となる。BEMANIナンバーズのアーティスト予想も、残るは右のカコミに挙げた6名となった。気になる楽曲タイトルとユニット名は、以下の通り。

「The Legend」　Ritter
「香港☆超特急Z」　明星有限公司

あと1曲隠されているようなのでお楽しみに。

だれとだれが組んでいるのか……。予想する際は曲をプレイして、BEMANI EXPOの公式サイトをじっくり見てみるといいかも。

手がけるのはこの6人！

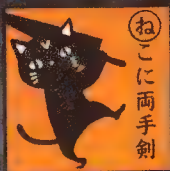
dj TAKA
NAOKI MAEDA
村井聖夜
Kozo Nakamura
ショッチョー
Naya~n

Message of 蛍

from あさき

ギタドラシリーズをメインに活動するアーティスト。最近ではポップンシリーズにも楽曲を提供している。BEMANI EXPOではJimmy Weckl氏とのユニットGINGERで楽曲を制作。

アルバム作るとき、絶対必要だと思って作ったのがこの曲です。
分かりやすいのじゃあなくて、もっと本質的なとこでの毒っつーか、
そういう曲にしたいなと思って。
出すぎず、出なさ過ぎず、深く深く、っていう感じ。
焼き銀杏的な。そんなぎんなん。

「蛍」について

あさき氏の新曲「蛍」は、9月にコナミスタイルから発売された氏のアルバム『神曲』の中から本作に収録された楽曲で、曲自体は既に知っている人も多いのではないだろうか。メロディアスな旋律の中に、荒々しいギターサウンドが混ざり合った不思議な曲に仕上がっている。ゲーム内での難度もうまくばらけていて、初心者から上級者まで楽しめるはずだ。

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmania II DX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

今回のビートレイジングは、『GFV2』&『DMV2』の新たなイベント「GITADOCHANKO」で登場するさまざまなキャラクターを手掛けたデザイナーからコメントをゲット！　さらに、BeForUのニューアルバムレコーディング現場に突撃取材を敢行！　これを見れば、アルバム発売が待ち遠しくなること間違いナシだ！

GFDMV2デザイナー'sコメント

現在稼働中の『GFV2』&『DMV2』の目玉イベント「GITADOCHANKO」で個性的なキャラクターを手掛けているデザイナーさんから、それぞれ担当したキャラクターに関するコメントをいただいたぞ。ほかでは読めない貴重なコメント。見逃し厳禁だ!!

mito

ギタドラシリーズのデザイナーで、今作でもアートディレクターを担当。代表作は「Keiko my love」。

どーも。mitoです。

今回はGITADOCHANKOのキャラについてのお話です。

知っている人もいるかとは思いますが、ロケテストでは「Bボーン先生 or Tボーン先生」「山崎」「JET君」「りゆ」の4種類でした。

おや？　JET君は？？　そーです。ロケテストであまり人気が無くて、スタメン落ちしてしまったのです。個人的に好きだったのになーJET君。うーん残念です。あとロケテストで『キャラをもっと増やしてくれー』、『自分の好きなあのキャラを入れてー』という意見をいただき、じゃあ『GuitarFreaks』と『DrumMania』で別々にて、さらに倍に増やそう!!　となり、今の形になりました。

あなたの好きなキャラは入ったでしょうか？

はぐ

『GF11』『dm10』から加わったデザイナーで、「Real ～Lサイズの夢～」や「ルックス」のクリップを担当。

皆様こんにちは。妄想デザイナーはぐです。

GITADOCHANKOのキャラについてちょっぴり語りたいと思います。

まずこの娘さんの名前ですが「甘野（かんの）よもぎ」といいます。よもぎのデザインについてですが、見てのとおりのタルト大好きっ娘なので、GITADOCHANKOでもそれを前面に押し出そう！　と思いこんなことになりました。

しかし改めてこのデザインを見てみると、両手にナイフとフォークを持ってたりしてすんごい危ないですね。凶器ですよ、凶器。山崎なんて裸だから、襲いかかられたらとても危険ですね。

山崎をお使いの方はよもぎが対戦相手として出てきたらお気をつけください。

亥

『GF11』『dm10』から加わったデザイナー。「sailing day」や「You'll be a man」などのクリップを担当。

ホイップ

にゃぐわっ！　亥です。

GITADOCHANKOに参戦しました！ Magicworldに登場するキャラクターについてお話しましょうかね。ちなみに女の子の名前はホイップで男の子の名前はミントです。

このホイップがGITADOCHANKOに参戦することになりキャラカットが必要となりました。なんせこのキャラクター、ファイティングポーズが似合わないことこのうえない……仕方がないのでにっこり笑顔での参戦となりました。

試しにファイティングポーズ画～

――やっぱりダメでした。

緊急企画！ BeForU ニューアルバムのレコーディング現場突撃取材!!

仲良く楽しいレコーディング現場

単独ライブ開催の決定後、間髪入れずに発表となったBeForUのニューアルバム発売情報。2月に発売予定というその情報を入手後、いてもたってもいられなくなった本誌レイジングチームは、都内某所でレコーディングが行なわれるという情報をキャッチ！　早速突撃取材を敢行したぞ。

現場に到着すると、りゆ、Noria、代真、みはるの4人が集合し、曲に関する打ち合わせを行なっていた。打ち合わせ中も笑顔と笑いが絶えず、和やかな雰囲気で打ち合わせも終了。レコーディング開始までの空いた時間には、何やら楽しげな雑談もあり、BeForUの仲の良さを改めて実感。

しかし、一度レコーディングが始まれば、メンバーの表情は一変。マイクに向かうメンバーの姿は、真剣そのもの。見ているこちらにも伝わってくる緊張感が、現場の空気を引き締めていった。

ところが、休憩になると先ほどの緊張感はウソのように和やかな雰囲気に早変わり。BeForUの楽曲は、こうした雰囲気の中で作られていくようだ。ニューアルバムの発売が、今から楽しみだ。

打ち合わせの時にも笑顔が絶えないメンバー。レコーディング直前だが、緊張はしていないみたいだったぞ。ちゃんと打ち合わせているのか聞いてみると、「いつものこと」だそうです（笑）

打ち合わせとレコーディングの合間には、りゆちゃんが持ってきていた携帯ゲームにみんなが夢中。3人で携帯ゲームを一生懸命プレイしている姿は、とてもほのぼのします（笑）。

経緯は不明だが、代真さんとNoriaちゃんがいきなり背比べを開始。それを楽しそうに見守るりゆちゃんと、自分よりも身長が高い二人に対して、どちらが高いかを調べようとしているみはるちゃん。

レコーディングが始まると、メンバーは一変して真剣な眼差しに。さきほどとのギャップが大きくて驚き。プロの仕事を目の当たりにしました。

レコーディングは順調そのもの！ 2月のアルバムの発売まで、もうちょっと待っててね！

コナミから、人気キャラ目白押しのプライズが登場！

みんなが知っているあのキャラクターが、プライズで登場するぞ。とはいっても、すでに12月から「ポップンミュージック・キャラクターコレクション」と題したプライズが登場しており、その第1弾を飾っているのは看板キャラのミミとニャミ！　ぬいぐるみになった二人を見付けたら、必ずゲットだ!!　1月にも続々とプライズが登場するが、そちらは170ページのプライズワンダーランドをチェック！　来年はゲームだけでなく、プライズの展開にも期待だ!!

ポップンミュージック キャラクターコレクション

全国のプライズマシンでゲットできるのだ。みんなもお近くのゲームセンターで探してみてほしい。

※前号でお伝えした小坂りゆさんがパーソナリティを務めるラジオ番組「パケdioチャンネル」のURLに誤りがありました。正しくは『http://pkdio.jp』となります。お詫びして訂正させていただきます

フェイバリットキャラクターズⅡDX

☆夏天、首位を防衛！ 彩葉の逆転なるか!?

順位	キャラクター	ポイント
1st	夏天	【173.9pts.】
2nd	彩葉	【166.7pts.】
3nd	ツガル	【137.7pts.】
4th	士朗	【94.2pts.】
5th	紫音	【72.5pts.】
6th	ナイア	【43.5pts.】
6th	リリス	【43.5pts.】
8th	セリカ	【36.2pts.】
9th	エレキ	【29.0pts.】
9th	鷺山課長	【29.0pts.】

1st 夏天 225.6pts.

ほぼ僅差というところまで彩葉が迫ったものの、今月も夏天が首位を獲得！ これで二カ月連続の首位となったが、今後さらに連続首位記録を作るのか、それとも彩葉やほかの人気キャラの巻き返しがあるのか要注目！

投票者の声

[illegible]女の歌を聴いてみたい！（愛知県 TAKA君）／初めて見た時に何かに[illegible]かれた！（秋田県 [illegible]さん）／[illegible]みかかわいい♥（和歌山県 もよこさん）

フェイバリットナンバーズⅡDX

☆さらに肉薄!? 首位争奪戦はますます[illegible]

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	EDEN	TЁЯRA	【168.8pts.】
2nd	Xepher	Tatsh	【155.8pts.】
3rd	CaptivAte～浄化～	A/I	【103.9pts.】
4th	SigSig	kors k	【58.4pts.】
4th	冥	Amuro vs Killer	【58.4pts.】
6th	DoLL	TЁЯRA	【45.5pts.】
7th	Pink Rose	Kiyommy+Seiya	【39.0pts.】
8th	POODLE	Y&Co.	【26.0pts.】
8th	Under the Sky	南さやか(BeForU) with platoniX	【26.0pts.】
10th	月光	Tatsh feat. 星野奏子	【23.9pts.】

1st EDEN TЁЯRA 163.3pts.

先月よりもさらに票差を詰め、"Xepher"が連続首位の"EDEN"へと追い上げてきた。上位の5曲がすべて『HAPPY SKY』の曲になったのは、完全なる世代交代の証なのか？ "DoLL"などの旧名曲の復帰は!?

投票者の声

[illegible]

フェイバリットナンバーズGD

☆『V2』[illegible]

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	月光蝶	あさき	【226.2pts.】
2nd	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【107.1pts.】
3rd	タラッタダンス	森野くま子	【95.2pts.】
4th	赤い鈴	あさき	【71.4pts.】
5th	Little Prayer	土岐麻子	【59.5pts.】
6th	こたつとみかん	ピンクカプセル	【47.6pts.】
7th	Reaching for the Stars	serena	【35.7pts.】
7th	Die Zauberflöte	わんにゃん☆パニックス	【35.7pts.】
9th	RISE	泉 陸奥彦	【33.4pts.】
10th	シナリオ	BeForU NEXT	【31.0pts.】

1st 月光蝶 あさき 212.6pts.

集計の時期が『V2』の稼動開始前後であったため、今回はまだ新曲への投票がなかった。今回も"月光蝶"の首位、それに続く"ヒマワリ"という見慣れた順位となっているか……来月、どのような波乱が!?

投票者の声

[illegible]ドラやったらとりあえずプレー！（北海道 にのまえ純さん）／[illegible]ところが好き！（千葉県 [illegible]）／[illegible]アルバム最高すぎ！ あさきさん大好きー!!（[illegible]県 [illegible]さん）

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

新作の時期でなくとも常に波乱が巻き起こる、「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」にぜひあなたも投票で参加してみてください！

「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズⅡDX」では、"EDEN"とそれを追う"Xepher"と、ほぼ毎月入れ替わる夏天と彩葉の、それぞれの接戦が激化中！ この僅差を、あなたの1票が埋めるかも!?

「フェイバリットナンバーズGd」では、次回からついに新作『V2』がランキングに参戦！ 今まで不動だった"月光蝶"の首位がどうなるか、注目です！

投票には本誌アンケートハガキの自由欄を使ってください。1回の投票で全部門、各1位～3位までの同時投票ができます。投票した曲やキャラについてのコメントや、コーナーの感想なども もらえると嬉しいです！ 今回も投票してくれた方限定で抽選を行なう、豪華プレゼントを用意してお待ちしています！

グッとくるはなし

第十八回

新しい年へと移り変わり、心機一転をはかる時期がやって来ましたね!! 皆さんそれぞれが2005年にいい思い出を作られたことと思います。この「思い出」というものについてですが、人間は記憶や思い出によって次に取る行動を決めるているらしいのです。

人の感情には2種類のものがあって、実体験中に感じる「楽しさ」や「悲しさ」を一次的感情と呼び、後でそれを思い出しているときに感じるものを二次的感情と呼んでいます。多くの場合、一時的な感情に浸る時間より二次的な感情に浸る時間の方が長いものです。楽しかったのは1時間でも、一人で居るときにそれを思い出して1日中ウキウキしてみたり、しくじったのは一瞬でも、その瞬間を思い出して一晩中ヘコんでみたりして…。これは自分の記憶の中で最も鮮烈なものが自然に現れて、新たな感情を生んでいるからです。この二次的感情が、次に何をするのかを決めていると言われているのです。

人はある程度まで何を思い出すかを自分で決めることができます。イヤな人物に接したり、イヤな状況にうっかり遭遇してしまうのは仕方のないことですが、わざわざそれを思い出す必要はありません。でも、どうしても思い出してしまうという場合は、イヤな人物のいいところや、イヤな状況に対処するための雛形として思い出すようにしましょう。それである程度は、プラスの記憶に転換することができます。

反対に楽しかったことは意識してバンバン思い出した方が、その記憶が鮮明になり、それに伴って楽しい時間も増えて行くのです。また、失敗した経験は反省点だけを思い出して今後の参考とし、成功した経験はそのプロセス全部を思い出した方が「成功のカギ」を復習するという意味においてもかなりGoodですよ!! ラックに並べてあるDVDの中から観たいものを選ぶように、自分の記憶のラックから必要なものを選んで思い出すようにしましょう。そして新しい年も素晴らしい思い出をラックに追加して行ってくださいね～♪

さて、毎度とりとめもないことを書かせて頂いた「グッとくる話」は、これが最終回です。本当に長い間おつき合い下さいましてありがとうございました。またどこかでお会いしましょう♥

株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail：cs@eb-store.com
もしくは当サイトにてご注文下さい。

最新情報入手！作戦準備を進めよ！

謎に包まれていた内容が、明らかになり始めた『メタルスラッグ6』。今回も判明した情報を先取りで紹介するぞ！

Text:カイゼルちくわ

メタルスラッグ6

■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2006年2月予定
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

TOP SECRET I　これが『6』に登場する超兵器だ!!

『メタスラ』シリーズの魅力といえば、毎回登場する奇想天外かつ強力無比な新しい乗り物。『6』でもその期待を裏切らず、多数の新たな乗り物が用意されているぞ！　今回紹介するのはそのほんの一部。これら以外にも、まだまだ未知の乗り物が……!?

万能戦車 メタルスラッグ

空を舞うドリル!? ミスタースラッグ

横にしか伸びないドリルはもう時代遅れ！　縦横無尽に地底を掘り進む新たな乗り物が、このミスタースラッグだ。しかもよく見ると、機体上部にはプロペラが。……まさか飛ぶのかッ!?

陰の主人公ともいえるメタルスラッグをはじめ、下写真のスラグフライヤーなどおなじみの乗り物も多数登場！　『3』直後のストーリーなので、メタルスラッグにはまだ二足歩行形態が無い？

小型戦闘機 スラグフライヤー

生き物スラッグ健在!? ロバスラッグ

毎回登場して我々を和ませてくれる動物スラッグシリーズだが、今回は意外とおとなしくロバ。……と思いきや、何やら巨大な馬車っぽいものを引っ張っての登場!?　この馬車には、他プレイヤーも便乗できるようだが……。その耐久度、走破性はいかに!?

TOP SECRET II

キャラクターの性能差は!?

『6』ではキャラごとに性能が違う！ 大まかな性能差の情報を入手できたので、早速公開！

マルコ

ピンチ時にこそ頼りに!?

我らがリーダー・マルコは、ハンドガン（イージーモードならヘビーマシンガン）の威力が他キャラの2倍という優れた能力を持つ。武器アイテムが無くても修羅場を乗り切れる、頼れる存在だ！

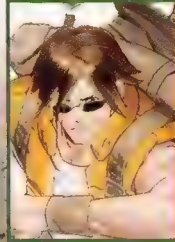
エリ

「爆弾娘」本領発揮!!

エリは手りゅう弾の初期所持数と補充数が2倍になる上、投げる瞬間にレバーを入力することで、方向を指定することができる。「メンフィスの爆弾娘」の異名はダテじゃない!?

ラルフ

不屈の闘志で敵を粉砕!?

ラルフには何と、一度だけダメージをくらってもミスにならない能力が！ しかも格闘攻撃のスピードが速く、すべての敵に特殊格闘攻撃が効くというオマケつき。ただし武器の弾薬数は常に半分に……。

ターマ

乗り物は大得意!!

ターマが乗り物に乗ると、バルカンの威力は1.5倍、耐久力とボム補給数は2倍になる。バルカンのオート連射や方向固定もすべての乗り物で可能だ。まさに乗り物のプロフェッショナル！

フィオ

弾ならたくさんあります!!

フィオは、ハードモードではハンドガン以外にヘビーマシンガンを、イージーモードではBIGヘビーマシンガンを所持。さらに武器の弾薬数と補給数が1.5倍という能力を持つ。

クラーク

一撃必殺の投げ技!!

クラークはSAB（スーパーアルゼンチンバックブリーカー）で、一部の敵を一撃で粉砕可能。しかも一定時間内に連続でSABを決めると、独自のボーナスが!! 稼ぐなら彼で決まりなのだろうか!?

新システム「ラッシュブラスターシステム」とは?

『6』で初登場となる、「ラッシュブラスターシステム」。敵を倒すことでゲージがたまり、その量に応じてスコアが上がる……と、説明すると単純そうだが、実は非常に奥が深いらしい。その概要の判明した部分を紹介しよう！

攻撃してゲージをためろ!

敵を攻撃すると画面下部のゲージが増え、1本分を振り切ると2本目のゲージが増え始める。ちなみにゲージの増え方は使う武器によって違うので、後述する「16倍モード」を発動するタイミングを慎重に調整しよう。

たまったゲージの本数ごとに、敵の得点が×2、×4、×8、×16に!!

16倍モードでスコア大幅アップ!

ゲージ4本たまると、白くなって減少していく。一定時間は倒した敵すべての得点が16倍になり、しかもコインが大量出現!?

本当に初心者向け!?「イージーモード」の詳細とは?

通常の難度となるハードモードに比べて、イージーモードはかなり遊びやすいことが判明！ 中でも標準装備が、弾数無制限になることに注目だ。この仕様なら、『メタスラ』初体験の人でも気軽に遊べるはず！

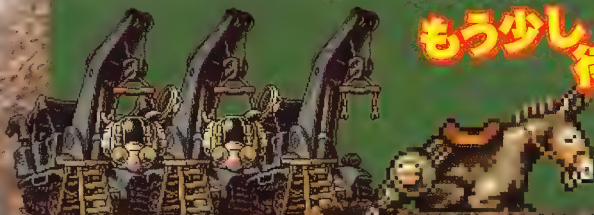
イージーモードの特徴

- 標準装備が弾数無限のヘビーマシンガン（フィオはBIGヘビーマシンガン）
- 復活時の無敵時間がハードモードより長め
- 全4面で終了
- ラルフのダメージ後無敵時間が少し長い
- 武器取得時の弾薬数が2倍

気分そう快!!

無限ヘビーマシンガンで敵をなぎ払え！ 面構成はハードモードと同じなので、研究にも最適？

新システム「ラッシュブラスターシステム」の16倍モードは、従来の「少しずつ進んで敵を倒していく」という『メタスラ』の常識を覆す新要素だろう。このように『6』では今までのシリーズのよさを守りつつ、数々の新しい機軸が盛り込まれている模様！ 新要素の詳細は判明次第さらに追って紹介していくので、新情報に期待してほしい！

もう少し待機！

新学期も張り切って行きましょーっ!!

QUIZ MAGICACADEMY III™

クイズマジックアカデミー3
■メーカー：コナミ
■ジャンル：クイズ
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年12月(稼働中)
■使用基板：——

ついに稼動した『クイズマジックアカデミー3』、みんなが気になる新シリーズならではの要素を紹介していくぞ！

新入生紹介

ヤンヤン NEW

中国から来たおてんば娘、ヤンヤン。見た目通りの元気なアクションと、お団子結びの髪型がチャームポイントで、制服がいわゆるチャイナ服のようになっているぞ！

ユウ NEW

もう一人の新入生はユウ。少年キャラと思いきや、一人ではない!? プレイ中には背後霊のサツキが登場するぞ！ 二人の細かなのアクションに要注目だ!!

前作のデータを引き継ぎ可能!!

今作からのICカード「e-AMUSEMENT PASS」を購入の際に、センターモニターで前作のデータを引き継ぐことが可能。これで前作のカードを持っている人も安心だ！ 前作または、ロケテスト版エントリーカードから引き継げるデータは、「キャラ」「ネーム」「イベントメダル」「寮の先生」の4種類だ。

待望の個人授業が追加!!

今作から全国オンライントーナメント、店内対戦のほかに、新たに個人授業モードが追加されたぞ。一人で一つずつノルマをこなしていくモードで、対人戦ではなく一人でじっくりクイズを解きたいという人にオススメの新モードだ。初めての人が練習や試しにプレイしてみるのもオススメだぞ。

従来のクイズもさらにパワーアップ!

一問多答にチャレンジだ!!

クイズも装いを新たにリニューアルしたぞ。新クイズの一問多答クイズや、従来のクイズも内容が変わっているものもあるので要チェックだ！

出題形式はジャンルごとに各15種類に!

クイズ、ジャンルセレクトも分かりやすく。今作から四文字言葉クイズがタイピングの前に出現するぞ。

そして、キャラクターのランダムセレクトも……

何と最初からキャラクターセレクトができるようになった！ 個性的なキャラクターの中で、だれを選択したらいいか迷ったらランダムセレクトをチョイス！

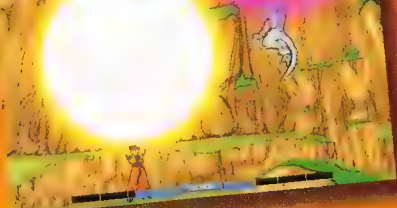
QMA事典

今作はクイズの内容が若干変更されているものがある。○×クイズでは画像問題の二択クイズが追加されたり、四択クイズやタイピングクイズは動画クイズで出題されるぞ。さらに並べ替えクイズでは文字パネルが9枚まで増えたり、キューブクイズは6面体が新たに4面体や8面体のクイズも加わり、よりバリエーションに富んだクイズが出題されるようになっているのだ。

ついに稼働開始！オラわくわくすんぞ!!

超龍珠Z

いよいよ稼動を迎えた『超ドラゴンボールZ』！今回はページ数が少ないけど情報が満載なのだ。刮目して見よ！

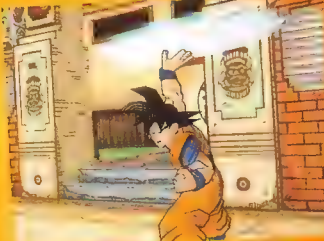
スーパードラゴンボールZ
- ■メーカー：バンプレスト
- ■ジャンル：対戦アクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2005年12月(稼働中)
- ■使用基板：ー

全世界にファンが居るほどの超人気コミックを題材にした対戦格闘ゲーム『超ドラゴンボール』。本作はほかの対戦格闘には無い「スキルツリー」というシステムが採用されている。このシステムを使うと、見た目は同じなのに、性能の違うキャラクターを作り出すことができるのだ。今回はこのスキルツリーの詳細に併せ、デフォルトで使用可能な10キャラクターを紹介しよう。悟空やクリリンはもちろん、人造人間の16号と18号も登場するぞ。

修行を君の手で！自分だけのキャラを育てろ!!

原作の『ドラゴンボールZ』では、修行を重ねることで主人公たちはどんどん強くなっていく。本作ではこれを再現した育成システムが導入されており、キャラクターを自分好みに強化したり、能力をカスタマイズできるぞ。各キャラクターには独自のスキルツリーがあり、プレイを重ねてレベルアップするごとにツリーのルートを選択する。選択したルート上にある以外のスキルは習得できないので注意しよう。どんなキャラに育てるかはキミ次第だ！

ICカードで記録！

キャラクターを育てるには、データを記録するICカードが必要。スキルは「継承」することで、ほかのキャラに覚えさせられるぞ。

右側のベジータがレベルアップし、新たなツリールートが登場。

クリリンのスキルを継承し、「気円斬」が使えるようになった悟空。このようにスキルを「継承」すれば、他人の必殺技も使えるようになるのだ！

歴代Z戦士、ここに集結！

ここでは、ゲーム中で使用できるキャラクターを紹介しよう。現段階では原作のフリーザ編～人造人間編に登場するこの10名。まずはこの中から自分の好きなキャラクターを選択し、カードを使って育成してみよう！育成中に出現する新たなスキルの中には、原作でも有名な技がちらほらと見受けられる……!?

ベジータ 誇り高きサイヤ人の王子ベジータは、悟空同様バランスキャラだが、遠距離気功波の連射力が非常に高く、相手を封殺できる。

セル 歴代のZ戦士の敵の中でも、屈指の実力を持つ人造人間セル。原作通り欠点のない万能型で、相手の力を吸収する技も持つ。

クリリン 原作では多彩な気功波で非力さを補っていたクリリンだが、本作でもそのスタンスのようだ。スピードも速く、相手を翻弄できるぞ。

18号 本作での紅一点となる人造人間18号は、体術に秀でたキャラとなっている。スピーディーな動きで相手を惑わせ、コンボを狙え！

ピッコロ 原作通り、腕が伸びるなどの特殊な動きや、特殊な気功波がピッコロの得意技。遠距離から相手を近付かせずに倒せるぞ。

16号 その見た目通り、本作随一のパワーキャラである人造人間16号。強力な投げ技のほかに、強力なロケットパンチも搭載!?

孫悟空 言わずと知れた我らが主人公悟空。本作では近距離～遠距離のどこでも戦える上、地上での打撃戦にも秀でた万能キャラだ！

孫悟飯 悟飯は悟空の息子だけあり、小さい体ながらも能力は万能。気を爆発的に開放することで、潜在能力を発揮できる!?

トランクス 本作でのトランクスは、原作初登場時の剣を使っていたころの姿。剣を用いた接近戦のラッシュは強力だが、遠距離戦に不安あり？

フリーザ 悪の帝王フリーザは、いきなり最終形態で参戦。ワープや念動力などの特殊能力や、動きを制御できる気功波で相手の裏を突け！

はみ出し元気玉 上の記事内でも触れているが、ICカードのスキル継承を使えば、ほかのキャラのスキルを習得することも可能になる。これで「フリーザ元気玉を使う」といった独自のカスタマイズや、悟飯とセルの最後のかめはめ波対決、クリリンが元気玉をベジータに放つなどといった名シーンの再現も可能に!?　まずは好きなキャラクターを育成して、スキルツリーの終点を目指してみよう！

プライズワンダーランド

アイコンの見方

編集部オススメの注目プライズを一挙紹介する、プライズゲーマー御用達のこのコーナー。今月は2006年1月に登場するプライズをピックアップ!

機動戦士ガンダムSEED DESTINY デスティニーヒロインDXフィギュア2

バンプレスト/1月下旬登場/全4種

「ガンダムSEED DESTINY」の人気ヒロインを立体化する、フィギュアシリーズ第2弾。今回は悲劇の歌姫ミーアと、ルナマリアの私服姿をセレクトしているぞ。

コナミ製プライズ急速接近!

ポップンミュージック・グッズコレクション cup & saucer wood

コナミ/1月下旬登場予定登場/全3種

beatmaniaIIDX COLLECTION メタルキーリング

コナミ/1月下旬登場予定登場/全4種

QMA フィギュアコレクション Vol.1

コナミ/1月下旬登場予定登場/全3種

『ポップンミュージック』や『beatmaniaIIDX』シリーズに加え、最新作が稼動開始したばかりの『クイズ マジックアカデミー』のプライズが登場! コナミが直々に制作しているだけあり、出来のよさは折り紙付き。今後も目が離せないぞ!

※掲載している内容、および写真は開発中のものです

ふたりはプリキュア MaxHeart ポーズ付ぬいぐるみ ~プリキュア&ルミナス編~

バンプレスト/1月中旬登場/全3種

キュートなポーズをビシっと決めた、プリキュアたちのぬいぐるみ。全高約22センチというお手ごろサイズながらも、細部まで作りこまれたコスチュームに注目!

ケロロ軍曹 ボールペン

バンプレスト/1月中旬登場/全3種

ケロロ小隊のメンバーがボールペンになった。ペンスタンドは、ケロロたちの変装用アイテム「ペコポン人スーツ」型という、笑いを誘う逸品だ。

Nintendo DSタッチペンホルダー付キーホルダー

バンプレスト/1月下旬登場/全5種

話題の携帯ゲーム機、Nintendo DSのマスコット付きキーホルダー。タッチペンを収納する、専用ホルダーが付属しているぞ。

ド根性ガエル ニットキャップ

オムロンエンタテインメント／1月中旬登場／全4種

ピョン吉のイラストがプリントされた、オシャレな男女兼用サイズのニットキャップ。もうしばらく続く寒い季節を乗り切るのに役立つこと間違い無し!!

パチスロ北斗の拳 リールクッション

セガ／1月中旬登場／全3種

「パチスロ 北斗の拳」のリールの絵柄をモチーフにしたクッション。40センチというボリューム満点のラージサイズで、使い心地はバツグンだ!

名探偵ホームズ ぬいぐるみ

オムロンエンタテインメント／1月中旬登場／全4種

'80年代の名作アニメ「名探偵ホームズ」がプライズに! 第1弾は、ホームズらメインキャラたちのぬいぐるみだ。相棒のワトソンやハドソン夫人と合わせてゲットしよう!

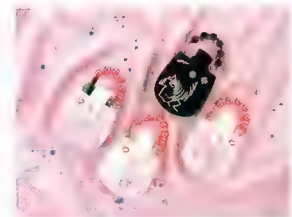
新世紀エヴァンゲリオン エクセレントフィギュア THE RED EYES

セガ／1月下旬登場／全2種

人気のフィギュアシリーズ最新作は、綾波と渚カヲルという、珍しい組み合わせのラインナップ。2体集めると、写真のように並べてディスプレイできるぞ。

リングにかけろ1 スーパージャンボグローブ

セガ／1月下旬登場／全2種

2004年に放映されたTVアニメ「リングにかけろ1」の特大グローブ。主人公・高嶺竜司とその永遠のライバル、剣崎 順のサインがそれぞれ入っているぞ。

ブラック・ジャック 携帯ポーチ

セガ／1月下旬登場／全4種

携帯電話が収納できる、便利なポーチが登場。頬杖をついたポーズや、おなじみの"アッチョンブリケ"など、バリエーション豊かなピノコが愛らしい。

ゾイドジェネシス バスタオル

タイトー／1月下旬登場／全4種

全長120センチのビッグバスタオル。キッズ層に人気のムラサメライガーを始め、ヒロインのレ・ミィやコトナのタオルもあるぞ。

今月のプレゼント

今月も各メーカーさんからたくさんのプレゼントをいただきました! ご希望の方は62～63ページのプレゼントコーナーを見て、奮ってご応募ください!!

本年もやってまいりました、
アーケードゲームメーカー書き下ろし年賀状!
さまざまなゲームのさまざまなイラストを、
どどんと読者さまに抽選で各一名様プレゼントですよ。
アンケートハガキに、
欲しい年賀状の番号を書いて送ってくれぞなもし。

ケイブ

新年あけましておめでとうございます。2005年は「鋳薔薇」「ハズル!虫姫たま」「エスフガルータII」と3タイトルリリースすることが出来ました。これもひとえに、ケイブのアーケードゲームを愛してくださった多くのファンの皆さまのおかげであると、スタッフ一同感謝しております! 2006年も、ケイブならではの、ゲーム性とインパクトを兼ね備えたアーケードタイトルをリリースして参りますので、お楽しみに!! (スタッフ一同)

01

02

03

04

05

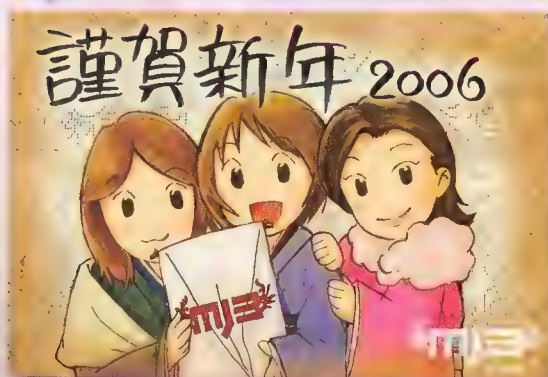
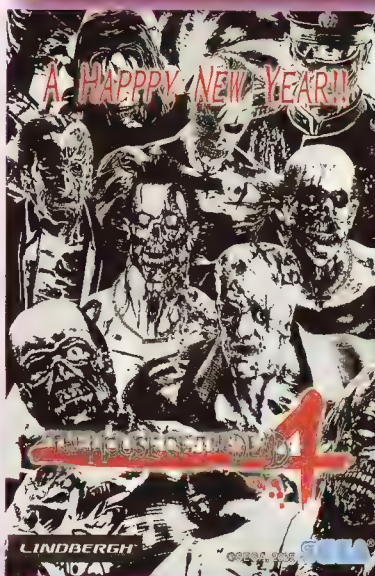
06

07

2005年は、年賀状にもある通り賑やかなラインナップでお届けしてまいりました 2006年も皆さんが楽しい！ と思っていただけるような作品を、どんどんご提供していきますのでご期待下さい スタッフへの励ましのお便りなど、あるとますます磨きのかかった良作が生まれること間違いなし！ たくさんの声をお待ちするとともに、2006年もよろしくお願い申し上げます.（コナミ　宣伝部）

あけましておめでとうございます　セガは2006年もビデオゲーム、カードゲーム、メタルゲームなど、全てのジャンルにおいて画期的で面白いタイトルをご提供できるように全力で頑張ります　今までの常識を打ち破る、2006年のセガからは目が離せないですよ！　どうぞご期待ください！（AMR&Dパブリシティ室　上田）

29

30

あけましておめでとうございます、本年は新しい展開をしていきたいと思いますので、何卒宜しくお願いいたします。(鉄拳チーム)
あけましておめでとうございます。いつもカウンターストライクネオをプレイしていただきありがとうございます。今年は傭兵戦だけでなく、真剣勝負の部隊戦モードの機能追加とちょっと「おバカ」なイベントマップの充実を進めて参りたいと思います。もちろん新マップや新キャラも追加していきますので、今年もよろしくおねがいいたします！(カウンターストライクネオ　プロデューサー谷波)
新年あけましておめでドン！　すごく長いシリーズになった『太鼓の達人』。まだまだ息切れせずに頑張るドン！　新年も頑張るドン‼(和田どん)

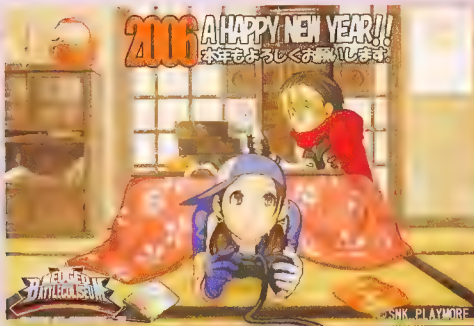
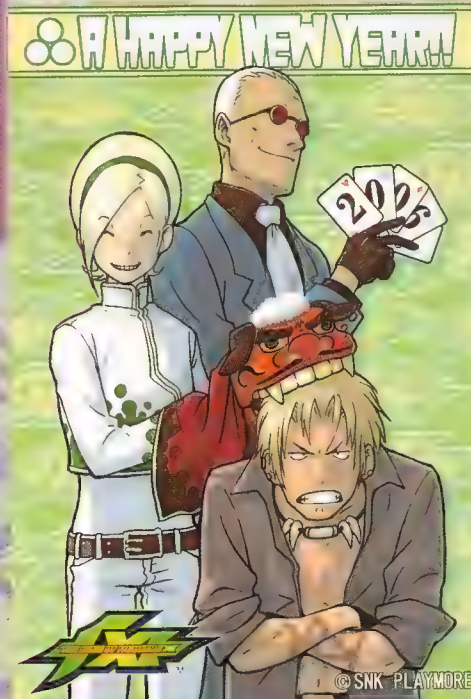
31

32

33

A HAPPY NEW YEAR!!

©SNK PLAYMORE

34

SNKプレイモア

あけましておめでとうございます　そして、アルカディアさんリニューアル、おめでとうございます！　昨年は、アーケードタイトル　ネオジオ バトルコロシアム　サムライスピリッツ天下一剣客伝、ザ・キング・オブ・ファイターズXI　を立て続けに展開、間近には　メタルスラッグ6　稼動を控え、開発会社として大変実り多い一年となりました　これからも、2D格ゲーの火を絶やす[illegible]新たな意気込みで頑張っていきたいと思います[illegible]らぬご支援・ご声援を賜りますよう宜しくお願い申し上げます　宣伝担当　yuzuko

タイトー

まいど！　松桐坊頭です．来年は戌年だワン！という事で主人公より目立っているという噂の犬「のらり」が登場している「みんなのおしごと」を筆頭に、好評稼働中の「ゾイドインフィニティＥＸ」からも特別書き下ろし年賀状をご用意しました．来年も「ハーフライフ　２　サバイバー」、「式神の城III」など、新作ゲーム多数登場しますので、タイトーの２００６年に期待してくださいね．それでは、皆さんが良い年を迎えられるのを祈って……。（松桐坊頭）

36

37

38

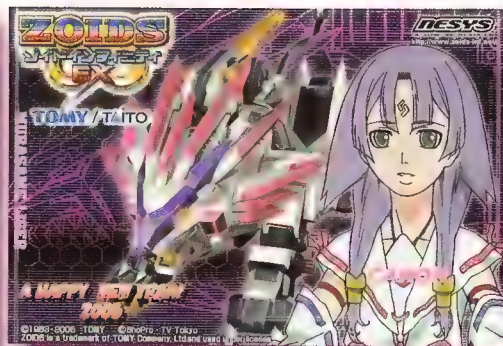
39

35

40

41

42

43

あけましておめでとうございます！今年もカプコンをよろしくお願い致します。アーケードも頑張りますが、イラストにちなんでPSP版『ストリートファイターZERO3↑↑』は1月19日発売です！お年玉で是非ご購入くださいませませ。モロ宣伝でごめんなさい！（パブリシティチーム　ジョルジュ寺田）

新年あけましておめでとうございます。今年はいよいよ、あの『サイヴァリア2』や『HOMURA』のスコーネックさんと強力タッグを組んで制作した『式神の城III』がいよいよ稼動開始！新キャラが5人も増えてプレイヤー総数全9人！　どいつもこいつもクセのあるキャラばかりを取り揃えておりますよ。果たして使いこなす事ができるかな？　もちろんシリーズ恒例となりました、『アレ』もやります！　乞うご期待！（企画部　久富）

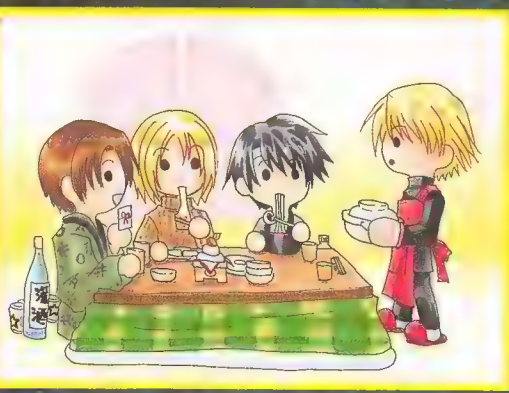
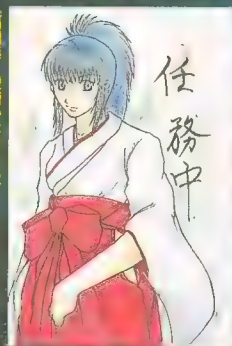
46

アイディアファクトリー

新年あけましておめでとうございます。2005年はついに待望の"初"アーケードタイトルを発表・展開し、弊社にとっても大変意義深い、記念の年となりました。ユーザーの皆様など数多くの方々から沢山のご意見・ご感想をいただき、私達にとっての貴重な宝物が増えた、そんな一年でもありました。あらためまして[illegible]ます。[illegible]はどのような展開を見せるのか?!　ダイナミックに展開する弊社に、これからもどうぞご期待下さい!!（真下）

47

KOFッ子 PLANET

初夢は一富士、二鷹、三キュロット(SG)なKOFファンの皆様、新年明けましておめでとうございます。4月号から当コーナーはA-Fro内へ移転しますが、KOFへの愛と勇気の力で本年も投稿よろしくお願いします！　新年1発目の掲載は、北海道くらげさんの新年イラスト。年長者(？)の京がロックへお年玉を？　学生なのによくできた子ですっ。

(北海道　くらげさん)

(福岡県　綾瀬かおるさん)
☆『XI』で見ないと思いきや、こんな所でバイト…いやいや、任務と捉え…

(神奈川県　五月アリカさん)
☆今年は戌年、ということでマリーの飼い犬アントンの投稿が殺到(笑)。

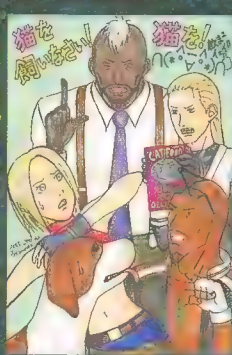
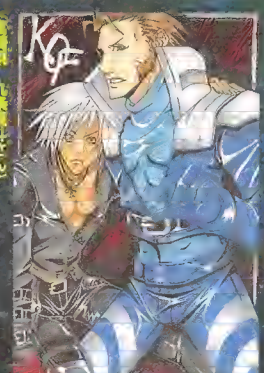
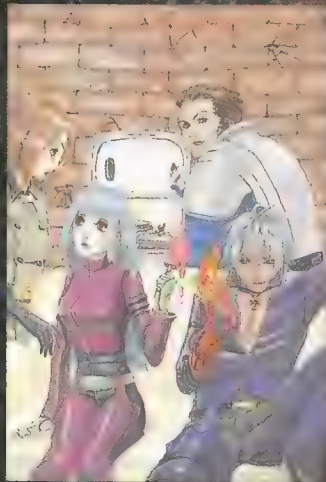
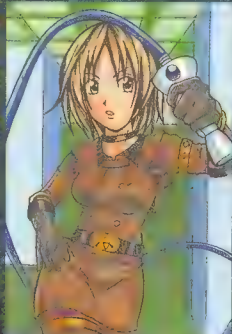
(新潟県　へっぴり腰によろりさん)
☆強引さも確かな力。この無理やりさがKOFキャラの未来へつながると信じたい！

(千葉県　りんごっぺさん)
☆シックなスタイルで初詣。連れてるK9999がやけにかわいいのです。

(山口県　西河"AYU♡LOVE"貴哉さん)
☆猫派バーサス犬派！　犬が好きな…な龍さんは…

(福岡県　皐月トミィさん)
☆笑顔で人を惹き付ける。邪神が与えた才能なのだろう…。

(愛媛県　蝶子さん)
☆影二と気の合う(？)まりん。打倒…限流のため、大空に舞う！

(…県　九条…さん)
☆アニメ版を連想させるKとマキシマ。早く見たいぜ！

(東京都　桜かえでさん)
☆ウィップに…されたら、…1秒で自白しそうです。ブル。

(千葉県　RINNDA さん)
☆溶け出すアイス、アンタは好きな子にちょっかいを出す小学生かっ！

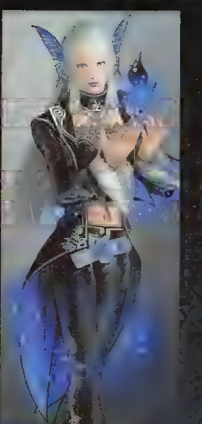
KOF衛星アップリンク

PS2版『KOF MAXIMUM IMPACT 2』来春の発売が決定!!

3D版KOFとして好評を博したプレイステーション2専用ソフト、『KOF MAXIMUM IMPACT』の続編が、来春に発売されることとなった！　完全新キャラクターのナガセとルイーゼ、そしてMIシリーズ初参戦キャラとして、クーラとビリー・カーンがいるのだ。詳細は続報を待て！

満を持して、クーラが『MI2』に参戦！　新キャラクターの眼鏡っ娘・ナガセとのマッチアップだ。

KOFに無くてはならない存在といえば、やはり京と庵。ド派手な技で『MI2』を盛り上げてくれる！

ナガセ
快活そうな印象の眼鏡ッ娘。画面写真で見られる構えからしても、パワフルなスタイルで闘いそうだ。

ルイーゼ・マイリンク
青を基調としたイメージの、美貌の女性キャラ。氷を想起させるが、どんな技を使うのだろうか？

次々号3月号の締切は1月20日(金)必着。あて先は、〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「KOFッ子PLANET」係まで。メールでの投稿は　sp_kof@arcadiamagazine.com　次回テーマは「KOFプラ第1部～完～ 卒業式特集」。4月号からKOFプラはA-Froで開催されます。単独コーナー、有終の美を飾りましょう！

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

本誌リニューアルに伴いまして、読者投稿コーナー「アルカディア フロンティアーズ（略してA-Fro）」も1ページ増＆ガラッと雰囲気を変えてお送りします。でも、A-Froが読者の「アーケードゲームが好きだー！」という気持ちを集める場所ということは変更無し！　今後とも投稿よろしくお願いします！

田渕健康：184ページ（解放区）／188-189（大瀑布）、福田柵太郎：181-183ページ（CMYK）、カイゼルちくわ：185-187ページ（グレスケ。）

今月の一番搾り！

（宮崎県　ウタノエイリさん）

A-Fro CMYK

アフロCMYK

読者の皆さんの胸にビビッときた（古）ゲームタイトルを、総天然色、すなわちカラーのイラストでもって表現してみる場でございます。新旧問わず、あなたの描きたいアーケードゲーム関連イラストを、今年もガッツリと紹介するぜよ！

（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆『ダイダロスの迷宮』のサーシャ。ずらしフェイズで衣服がずれたりはしないからね！

（大阪府　華南さん）
☆蜀と夫とプレイヤーを支える賢妻たち。1800年前から中国は萌えていたのだっ。

（茨城県　ショウさん）
Ⓗ銀河に笑顔を振りまき続けて6年ちょい。A-Fro立ち上げ時期より安定した人気のスペース・マコだ！

（静岡県　竜胆さくらさん）
Ⓗ物体の分断に限界は無い――斜線を描くことに生涯を費やした一つの結果である。

（香川県　鳶井ユウさん）
☆sigsigの三人娘のふわり、ちまり、生き生きとした加減が豊かな色彩で表現されてます！

（埼玉県　白金さん）
☆原作のサイコガンに敬意を表し、左手でガンコントローラーを構えるのが本格派？

（大阪府　YU☆3君）
☆A-Froには特定キャラを支持し続ける番長格が存在する。YU☆3君はチャム番長！

（神奈川県　CN8君）
Ⓗバイクに乗ればニコのわがまま属性が倍加？つーか、スピカ星では5歳児の運転、オーケーなの？

（青森県　カクヤセキさん）
☆2分弱のムービーの中で語られる世界。セピア色の背景からプレイ中の感覚が蘇るような作品です。

（東京都　呆虚さん）
☆心に愛が無ければ、キン肉スグルは使えんわい！　某有名店の牛丼再開(?)も追い風か。

（東京都　こば君）
Ⓗはなちゃんは自然体なサトウさんが気になるご様子。少々、さらけ出し過ぎですが。

担当より ごあいさつ

田渕健康
[illegible]リニューアル[illegible]ADK[illegible]うまいこと乗っかって[illegible]ページ増加してみました。読者の皆さんの投稿を[illegible]せていただけるスペースが広がるのはうれしい限り！　今後ともよろしくね！

福田柵太郎
[illegible]者コーナーを担当している[illegible]おっさん[illegible]、アフロスでございます。最新のゲームからレトロゲームまで、投稿の対象は自由。アーケードゲームに関係するものすべてがネタになります。今後ともよろしくお願いします

カイゼルちくわ
投稿の応援のおかげで、増ページが実現できたことに心よりお礼申し上げます！　今後も読者の方々の[illegible]紙面を作っていきますので、投稿以外にもご意見や企画案をどんどんお寄せください。でも別ゲーム案は勘弁な[illegible]

A・Fro回覧板 この「A-Fro回覧板」は募集告知や読者への耳寄りな情報をお届けするスペースだヨ。では、最初のお話。投稿作品の名前に付いているHマークはその投稿者がHPをお持ちということを証なんだ。ARCADIAMAGAZINE.com内の「投稿者リンク」コーナーにリンクが設けられていますので、気になる作品の投稿者のHPへゴー！　→ http://www.arcadiamagazine.com/

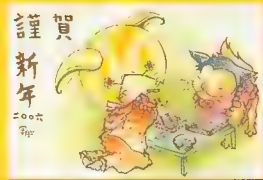
アーケード業界の豊年を祈願して、今年も正月恒例の元日風景投稿祭「A-Fro大新年会」を開催します！ 今年は戌年、アーケードックスなイラストがてんこ盛りだ！

(広島県　温井川天祐さん)
☆貼り絵チックな『すくすく犬福』絵をありがとう！　犬福は末永く愛されているキャラですにょー。

(愛媛県　蜂子さん)
☆首輪、ステージ名……ドギー要素の詰まったファビちゃんであった。

(愛知県　御影道行君)
☆ナムコのパズルドッグスだワン！　どちらも新作が出ますよーに。

(千葉県　加川ガル吉さん)
☆書き初め一閃、大人ラミョヲ？ 大統領目指して今年もガンバッ。

(石川県　『ユンタ大好き!』かめ。さん)
☆年越しライブを抜け、迎えるニューイヤー。今年も二人で！

(福岡県　宇月絵夢さん)
☆ペルナちゃん、お年玉でファンブック『旋光の輪舞』も買ってちゃぶだい！

(福岡県　TOKUKOさん)
☆今年もアルカデは格ゲーを盛り上げますよ－！　ゴミのように転がっているリュウを何とかしてチョンマゲ！

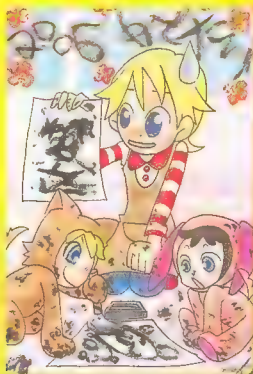
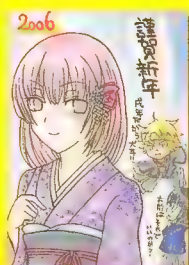
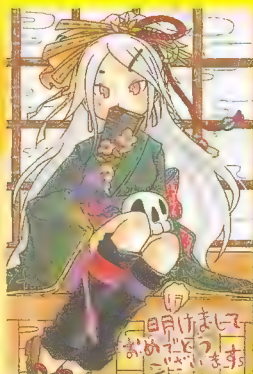
(山口県　里田里見さん)
Ⓗ新年アレンジテッカ。黒と赤のペイントで男前上げてますね！

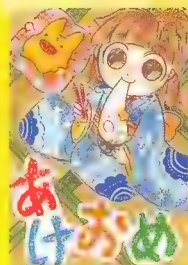
(神奈川県　黒坂カヲル君)
☆海洋十二支が1匹、イカ。A-Froは今年も無理も道理も通します！

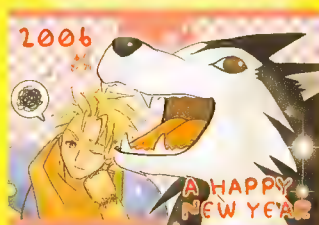
(東京都　タニ君)
☆初詣の行列で一際目を引きそうなピンキッシュなミルク。プリティーも連れていく

(北海道　くらげさん)
☆グラマニ四天王として元旦からふみ子。GMを今年も支えてね！

(福岡県　あじさばこさん)
Ⓗ才気あふれる「賀正」の字にアニーも苦笑。園児たちはテンサイなのです。

(大阪府　淡月セレスさん)
☆桔梗柄のお召し物がステキ。しゃれこうべは外せないのね……。

(新潟県　によろり最強さん)
☆新春からダメ出しされるファビアンにホロリ。構ってほしいのかなー。

(山梨県　志公士真さん)
ⒽMr.カツッ子ならではの年越しカツ丼かっ。初夢に出そうだなー。

(青森県　水玉うるるさん)
☆ぷよ餅を四つ食べれば胃の中で消滅！　同じ色を食べないとダメですけど。

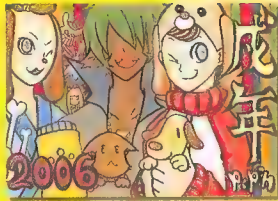
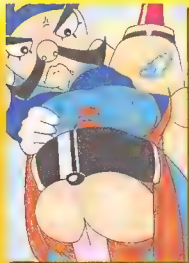
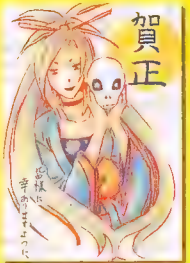
(福岡県　皐月トミィさん)
☆正月は簡雍強化月間？ 蜀デッキに彼を入れて国を肥やそう！

(愛知県　藤海ゆかさん)
Ⓗ鳥、犬、猿……さりげに干支混入率の高いサムスピであった。

(和歌山県　もよこさん)
☆SAYAさんとEMIさんのデュオ「秋桜」のご発展をお祈りなのねっ。

(千葉県　進藤千尋さん)
☆壱ノ妙とイッケイでニューイヤー！　新年1曲目はもちろん、あさき曲でキメッ！

(静岡県　♡大河Re-Mixあいのさん)
☆干支を描きなさい！(説教) うそうそ、A-Froはフリーダムですによ。

A・Fro回覧板 読者コーナー「アルカディアフロンティアーズ(略してA-Fro)」は、季節に即して投稿の特集テーマが決定されることが多いでぎやす。大体はページのどこかで特集テーマについて募集しているので、毎号見逃さないようにチェックしてくだされ。もちろん、テーマ以外の投稿を送っても問題ナッシングだにょ。

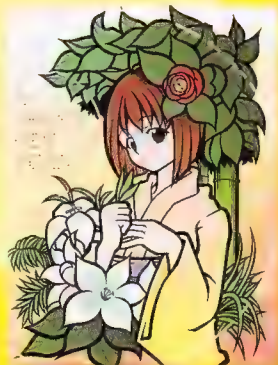
(神奈川県　暁紅樹さん)
☆太一氏のために振袖でアピール！
しずくちゃんは正月から全開ですばい。

(静岡県　相模レイジさん)
☆ポップンの名犬が大集合！
まあ、イヌ科くくりということで……。

(秋田県　序偶君)
☆『わくわく7』のボリタンクZに搭乗する犬は、徳川ハム助というのだ。試験に出るカモ。

(広島県　和杞真さん)
☆キキョウ姉さんが言うと真実味が……。
や、本当に幸アレですな。

(東京都　よしみ君)
☆新年の季節イベントがあるかどうかは……実際にゲーセンで確かめよう！

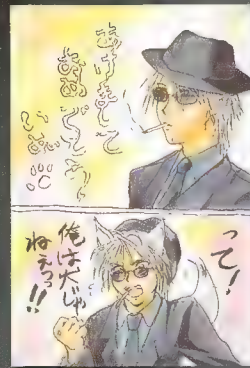
(兵庫県　ひらべさん)
Ⓗポリ福のカクカク度に本物を見たにょ！
犬福絵まだまだ募集中！

(茨城県　早乃ゆりえさん)
☆今年もいい曲、いいキャラ、いいバトルに恵まれますように！

(大阪府　紅煉さん)
☆INO姉さん、はしたないですわっ。
正月だから無礼講ですが。

(北海道　包帯リミックスさん)
☆壱の妙さんの血色の良さも、わんこの白眉もめでたさ抜群です！

(東京都　カヤキP)
Ⓗ黒の線が太いから版画っぽい雪歩さん、アイドルとして飛翔の年よっ。

パッと見、犬キャラ特集　狼になりたい2006

本来は別の生き物なのだが、戌年ということで投稿されてしまった方々を大特集。

(東京都　[illegible]さん)
☆幻乃丈さんは大神[illegible]

[illegible]

(大分県　AKさん)
[illegible]

(神奈川県　[illegible])
☆地獄の[illegible]
カード運もアップして[illegible]

[illegible]

(長野県　美里谷ゆうあさん)
☆『ブラッディロア』のユーゴに散歩紐。猿って一般家庭で[illegible]

(東京都　DQQ君)
[illegible]

(千葉県　[illegible]さん)
☆楽曲「one or eight」のシ[illegible]キャラで締めたいと[illegible]ランゲット！

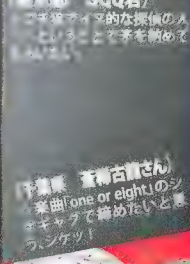
(京都府　はちさん)
Ⓗのっけからウルフクライ！
ミャミの誤字に笑ってしまった。

(福岡県　くろのゴクさん)
☆鏡餅がアッシュ！
鏡開きの瞬間が、父さん心配だよっ。

(千葉県　りんごっぺさん)
☆福袋にナマモノを入れちゃダメ——！
K9999肉は特にダメだっ。

(静岡県　ココロザシノさん)
☆地球の外から大正論！
ワンコ宇宙服は尻尾部分が命だ！

(埼玉県　雪玉ゆうさん)
☆『シルバーガン』の隠れボーナスキャラ、メリーちゃん。渋過ぎだ……。

A・Fro回覧板　アーケードゲーム関連の投稿なら何でも受け付ける「アルカディアフロンティアーズ」。ゲームやゲームの登場人物に関してだけではなく、ゲームセンターの名物店員やマスコットキャラ、ゲーム業界について思うことなどを投稿作品にまとめるのもありだ。投稿コーナーに新しい流れをもってくるぐらいの勢いで、投稿を始めてみてはいかがでしょうか。

A-Fro リバレーションズ 解放区

拡張されたカラー1ページを最も有効に使うにはっ!? アフロズが無い知恵を絞りつつ、金属バットを振りかざしながら激論を重ねた結果、「4ページ目は読者による単発コーナー向けページとして開放すると吉」という結論に達しました。

よって、このページ内では読者の皆様が誌上でコーナー設立を呼び掛け、読者主導の元にプチ特集をドギュルルと打ち立てていただきたい!

POINT1
コーナーはゲームタイトルくくりでも、ジャンルくくりでも嗜好(笑)くくりでも可能ッ!

POINT2
毎年恒例の企画や季節ネタは、別枠で開催とする(水着、忍者、バレンタイン、クリスマスなど)。

POINT3
過去にアルカディア誌上で連載されたコーナーを復活させるも可!(日刊あゆらば、キャリっ子学園、飛び出せゲル・ドルバ、etc.)

あそし 『GGXX SLASH』絶好調!

ギルティシリーズバックアップコーナーである"あそし"は、"アソイエイションXX"の略称なのでありました。今月もハガキが多かったのでコーナー化!

(北海道 よじさん)
☆見た目はホラーな感じフルスロットリャですが、アクションは妙にカワイイのがミソといえましょう。

(千葉県 RINNDAさん)
☆復活祝い、どもです。今後の「あそし」の存続は、皆様の頑張り次第ですよ!

(岡山県 甘菜保さん)
☆ブリを男らしく更正させる部屋も募集中。ブリ犬化で芸の道も極まる?

(東京都 てるてるさん)
☆勢いの良さが身上! 女の子から支持されてるキャラかも!?

(東京都 貝瀬君)
☆どのカラーを選ぶかによって、性格まで変わって見えますよね。

侍・冥土倶楽部

稼働前から投稿ハガキは多かったですが、稼動後はさらに投稿数が増えてんじゃないのさ! ということでコーナー化!

(岩手県 せつそんさん)
Ⓗ実に分かりやすいコラボ!? 違和感もあんまし無いですなー。

(千葉県 RYO君)
Ⓗ今年後半の出馬ながらもキャラ大賞1位! ……次回作では主役になったりして。

(東京都 桑桐メイド使われマユイ君)
☆空前のいろはブームの中にある氏。しばらくはこの余熱が続きそうな気配でありますッ。

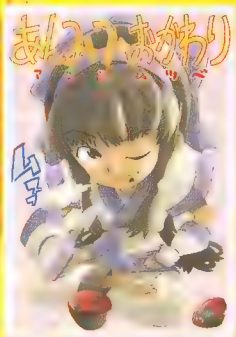
(山口県 陸藻さん)
☆たわわな胸部ミサイルのみが注目されてますが、バックショットも高ポイントなのでした。

アフリバではこんなコーナーを募集中!

読者の皆さんのご要望次第で、さまざまなコーナー展開が可能となっている当敷地。募集ハガキのサンプルを挙げてみました! 参考にしてケロ!

メーカー特集も!

(神奈川県 aberuさん)
☆ハガキが多ければ、メーカー特集を固定化することも夢ではないというか!

シケギャクはもちろん!

(埼玉県 げっつ☆先生)
Ⓗ毎月、カラーでSGハガキを見たい! というアナタは、率先して極寒ハガキを投下し続けるもよし!

友人知人との合作も!

(合作! 天下一旦那会(G・D!・P))
☆人気の合作もコーナー化すれば、よりバラエティに富んだ作品が増えるやも!?

定番のグラスマニアも!

(東京都 あばら君)
☆本気も眼鏡を見せてやる! そんな鼻息の荒さをぶつけるなら当コーナーしか、あ、ねぃ。

単品タイトルも!

(神奈川県 もずくさん)
☆読者コーナー化要請が多い各種カードゲームも、この敷地で勢力拡大を図れるぞ!

レゲーも問題無し!

(福岡県 あじさば五郎さん)
Ⓗコーナー化要望対象は新旧不問! これはナムコの傑作『マーベルランド('90)』ダヨ。

漫画もどんと来い!

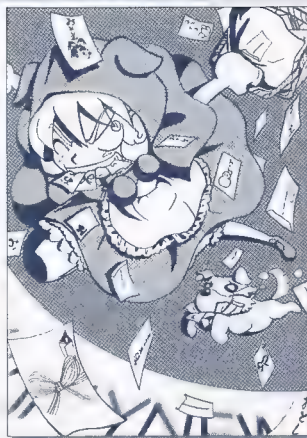
(千葉県 今回落ちた寵crown君)
☆もちろん、カラー版の漫画ネタも、固定コーナー目指して送っていただいてよろしくてよ!

投稿お待ちしております

A・Fro回覧板 新コーナー、アフロリバレーションでは突発小コーナーをモリっと載っけて参る! 従来の季節ネタ企画や忍者祭り、三つ巴決戦などの大規模名物企画は別ページで開催するので、ここではとことん趣味に走ったコーナーを打ち立ててみるといいだろう。同志に共鳴を求めるハガキを当コーナーに送ってみるのも、強力なコミュニティーを築く秘訣といえよう。

アフログレースケール。

（神奈川県　暁紅樹さん）

誌面の離乳Rに伴い、「アフログレースケール。」と「げゑせん歳時記」は合併し、以降は「アフログレースケール。」としての営業となります。ゲーセンでのロマンや小日常の風景を、さくっと投稿してみてくれるがいいです！　変わらぬご愛顧をお願いします！

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
Ⓗ「配ったりしません。当然奪ったものですヨ」（添付文より）一瞬で納得できる、これもまた来る年クオリティー。

（山口県　里田里見さん）
Ⓗ新年を祝し、豪華絢爛に孫尚香降臨ーッ!! 頭の飾りが気になって仕方ない、という人が多数です（本当）。

最後まで攻め続ける魂！

ありがとう、『バトルギア３チューンド』!!

このゲームとの出合いは、2004年の1月ごろだったと思う。当時は「『バトルギア３チューンド』って超弩級にムズいゲーム！」という認識しかなかった。

今までのようなレースゲームと同じ考えでは、コースクリアすらできない。「何か参考になる資料は無いのか!?」と思っていたとき、ゲーセンで出合った雑誌がアルカディアだった。

それからというもの、アルカディア持参で行きつけのゲーセンに通うのが日課となり、友人と本作を攻め込んで（注：走り屋用語で、峠を走ることを「攻め込む」という）いるうちに、二人の常連プレイヤーと仲良くなった。そしてそれからは、休日には友人や常連プレイヤーと合流して本作を攻め込み、その後ゲームプレイの内容（主にライン取りなど）やそれぞれの趣味などについて、深夜まで熱く語り合った。

いいタイムをたたき出した！　最高称号のレジェンドリーエンペラーを取った！　イベントレースでレッドキーが当たった！　などと言ってはみんなで一喜一憂した。プレイ中に手にマメを作ったり、汗だくになったりしたが、苦にはならなかった。スランプの時は神社へ行って神頼みさえもした。A-Froで“あなたのオススメタイトーゲーム特集”という企画があった時は、迷わず『俺の一押し！』と投稿した。

そんな『バトルギア３チューンド』も、もうすぐゲーセンから姿を消してしまうらしい。今までこのゲームをやり込んだ人間として、友人や常連客の気持ちを代表して敬意を表し、『バトルギア３チューンド』に「ありがとう！」と声を大にして言いたい!!

もう残された時間は少ない！　俺は『バトルギア３チューンド』をやり込んだ人間として、このゲームとは最後の最後まで付き合いたい！

（茨城県　KAGE！君）

☆A-Froきってのバトギ番長・KAGE！君の熱いラストランに、心、燃やされましたッ。……ってラストランなんかにしないで、無論『バトルギア４』などほかのレースゲームでのさらなる活躍に、今後も期待しております！

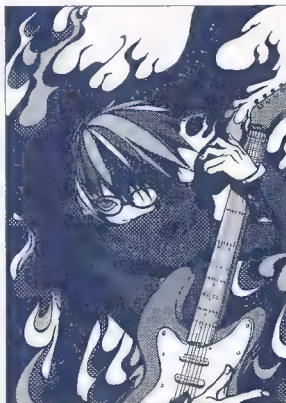
皆さんにもぜひKAGE！君のように、熱く「一押し！」と人に言えるくらいにやり込んだゲームを一つは持っていていただきたい！　想いがあふれて止まらないなら、ぜひA-Froへの投稿で、思う存分語ってみてくださいっ!!

熱い投稿を担当一同、心待ちにしております！

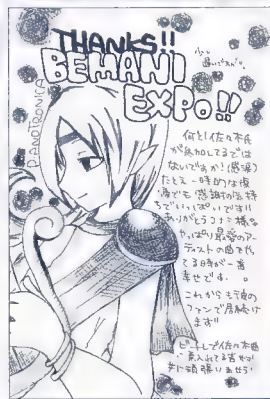
迎春BEMANI特集 Concert de plaisir!!

なにやら2005年の暮れのころから、めったやたらにBEMANIシリーズの投稿が増えてるって話じゃないですかーっ！　てなワケで、久々に特集枠を突発的に組んでみたり。2006年到来の実感を、イラストが奏でる壮大な混成BEATで感じれィ!!

（神奈川県　黒坂カヲル君）
☆リリス嬢、エキゾチックな魅力極めるの巻。今後のムービー出演にも期待したいところ！

（山口県　陸藻さん）
☆あの鮮烈な「白」のイメージが、凝縮されています。かわいくも切ない、あさきマジックに酔わされる名曲です。

（宮崎県　ウタノエイリさん）
☆ナカジ君、投稿量が急激増加中！メガネロックの天下取りは近い!?

（埼玉県　松澤シユキさん）
☆に、にゃんこが……ッ!!（癒死）と、ネコ年樹立を国会に直訴したくなる一枚。

（埼玉県　2：00さん）
☆ピチっ子が多い昨今のBEMANI。無論、良い。

（千葉県　蒼稀古龍さん）
☆ファンの声援がイベントを、そしてゲームをも変える!? 今後もぜひ熱い応援を続けてください！

A・Fro回覧板　さてさてこのページの冒頭でも触れていますが、今後は脳髄粉砕系ギャグ投稿の類は「アルカディア大瀑布」で、そのほかのモノクロ通常投稿は「アフログレースケール。」で紹介させていただく形になります。とはいえ、あて先は厳密に書き分けずとも、アフロズが適切なコーナー枠に強制連行することがほとんどですので、無問題！　今後も勢いまかせでご投稿ください〜。

お悩み・質問めった斬り
即断即決侍 快刀編

12月号（No.67）の当コーナーで掲載された静岡県・桜井ハズキさんのお悩みに対して、「新年特集に追いつくのでは？」というくらい、非常にたくさんの投稿を頂きました！　桜井さんのみならず、全国の青春真っ只中のゲーマーの皆さんにぜひ耳を傾けてほしい、珠玉のアドバイスばかりですぞーッ!!

（岩手県　「応援してます!」サトウコオリさん）
☆自分たちのゲーセンを、楽しい場所に。
恋沙汰を差し引いても、実に重要な問題ですよね。

お悩み内容のおさらい

まずは静観した方がいい？

桜井さんの今の状況、確かに怖いと思います。

私は、桜井さんにはその二人の女の子と関わりをしばらく持たない方がいいと思います。相談などを受けるとしたら、桜井さんがしたアドバイスを「桜井さんがこう言ってたから」みたいな感じで逆に利用されてしまうのでは、と思えるからです。店員さんを取られないようにするとか、サイトに悪口を書くとか、そういうことをしている人たちなわけですから……。

完全に関わりを持たないというほどではなくとも、少し距離を置くくらいのことは絶対にした方がいいと思いますよ。二人が落ち着いてくれるまでは……。

（神奈川県　ゆっくさん）

（京都府　呆"惑!"虚さん）
☆「店員が社会人としていけ好かんです。公私混同？」（裏面より抜粋）確かに、一社会人はしっかりせねば！

桜井ハズキさんのお悩みについて、自分なりに考えてみました。

まずやきもちを焼いている女の子のことは、今の状況では何を言っても通じなさそうなので、よほどのことが無いうちは放っておいた方がいいと思います。そして店員さんには仕事がおろそかにならないよう、仕事とプライベートはしっかりと割り切ってもらうように伝えて、店員さんの彼女さんにも、店員さんを通じて同じように伝えて理解してもらう、というのはどうでしょうか。

（神奈川県　横山和俊君）

投稿で相談するほど困っているということは、張り合っている（らしい）女の子たちに対しては、直接的に意見を言いづらい雰囲気なのだと思います。

ならば、間に入っている店員の男性に、それとなく桜井さんたちの感じている「何とも言えない」気持ちを話して、理解してもらってはいかがでしょうか。その店員さんが、よほど周囲に対して配慮の聞かない性格の方でなければ、女の子たちに態度を改めるように話を付けてくれると思います。それで改善されるという絶対の保証はありませんが、何もしなければ今の状態のままです。

恋をすること自体は、とても素晴らしいことだと思います。恋という感情にまつわるヤキモチや不安という感情は、十分想像することができます。ただ、公共の場であるゲーセン内で私情を出し過ぎるのは良くないと思うのです。

けっして他人事と考えず、この文章を書いた私自身も、ゲーセン内での自分の行動を見詰め直してみます。

（長野県　まっきーさん）

解決のためには勇気も必要!?

恋愛するのは自由だが、何をするにもルールというものがあると思う。

他人に迷惑かけて恋をするなんて最低だと思います。他人の楽しみを奪う権利が、恋する人にはあるんでしょうか？　恋する乙女の二人には、それはそれ、これはこれと割り切ってほしいですね。それにゲーセンから店員がいなくなるのは、恋愛云々以前にゲーセンとして大問題では？

状況を改善するには、やはりその二人に自分の意見を言ってみてはどうでしょうか。多分、ちゃんと面と向かって言わないと、周囲の迷惑が分かってもらえないと思います。それでもダメなら、その店員さんにも直接言ってみてはどうでしょう？

とにかく桜井さんたちが、我慢して不満をため込む必要は絶対無いと思います。

（東京都　九尾きつねさん）

俺もアフロズの皆さんと同じで、乙女心が分からないです（謝）。ですが、そのことが原因でケンカすることが分かっていても、話し合いで解決していくのが一番だと思います。

それで解決しなくても挫けずに、何回でも試して解決を目指すことが、その店員さんやその彼女さんたち、そして桜井さんたちのためにもなるのではないでしょうか。早い解決を願っています。

（新潟県　真零君）

ゲーセンに集まる友達や常連の間で、ちょっとしたことでも嫌な空気になってしまったりするのは、そこが「閉ざされたコミュニティー」だからなのかもしれません。

狭い所や、限られた場所で起こる争いや逆恨みは、閉ざされたコミュニティーの中でお互いのことを知り過ぎているからこそ、起こってしまうものなのではないでしょうか。

狭い空間の中だけで解決しようとはせず、とにかく自分の友達でそのゲーセンに行かない人やほかの知り合いに、相談とまではいかなくとも、悩みだけでも打ち明けてみるのがいいと思いますよ。前回のアルカディアに投稿で悩みを伝えたことは、最適の対処法だったと思います。

まずは気持ちを軽くすることから。一人で考えないで！

（某常連投稿者さんより。ご本人の希望でご住所とお名前を伏せさせていただきました。ご了承ください）

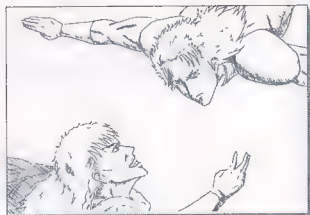
今回のお悩みには数多くの投稿を頂きました。大別すると静観派のご意見と、多彩な積極行動派のご意見になるようです。これらのご意見を、桜井さんにはご自身の状況や周囲の方々の意見などと併せて、参考にしていただければと思います！

それと共に、常に忘れずにいていただきたいことが……。このように多くの読者の皆さま、ならびにアフロズの面々も含め、

A-Froはあなたのゲーセンライフを応援します!!

A-Fro回覧板
今回のお悩みには心温まる励ましの投稿を、本気で大量に頂きました!　この温かさが桜井さんの、そして同じようにゲーセンでの悩みを抱える方々の励みになってくれればと、担当一同、心より願っております。今後もちょっとした質問から重大な相談まで、どうぞお気軽にお寄せください。今回のようにA-Froがゲーセン仲間の輪をもってして、真剣に対応致します!

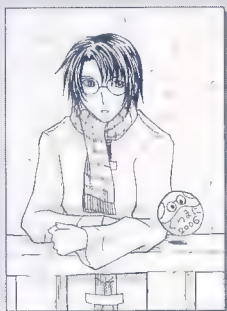
振り返れば奴がKILL！ 再び

過日、パニシを見掛けたという友人に連れられてゲーセンへ向かった。着いた先にはなぜか『三国志大戦』が。
「……どういうことですか？」
「ほら、ニックがいるだろ！」
「違います。よく似ていますがそいつは【UC】夏侯惇、別人です」
「でもほら、ニックが死んだらパニシが怒ったぞ!?」
「ああ、違います。【SR】関羽が鬼神を降臨させただけです」
「いや、パニシだって。こんなに怖いんだから」
「ああ、嗚呼、違うのです。確かに眼光の凶悪さ、圧倒的暴力、一騎打ちの台詞『まずは首一つ……』の恐ろしさなど、彼を彷彿とさせますが、関羽は純然たるモンゴロイド。パニシではありえません」
「でも……」
「友よ……パニシは巨大なカルノフっぽい奴へのパニッシュを最後に、闇へと消えたのです」
「そんなの嘘だ！　パニシは、パニシは今もどこかにいるんだ！」
　そして後日。
「ほらほら、仮面着けてるけど、このダッシュメガクラは！」
「タムタムです。相手は柳生十兵衛です……」
　嗚呼、友よ……。
（岐阜県　裸の王様君）
☆もはやご友人は、処置不可能段階のパニシ中毒といえましょう。基板を……買えッ!!

（宮城県　銀漢君）
☆悲壮な決意、宿命の対決……。あの名場面を、ゲーセンで描け!!

（東京都　QQQ君）
☆単純明快ながら、実に深い名作です！ ちくわはこの前、半日間ずっと遊……（略）。

GLASS MANIA 2006

タイトルがしれっと『2006』に変わったことは近視スルー！　今月も眼鏡愛が世界を包みます。

（北海道　くらげさん）
☆アスラン氏、眼鏡非常に似合うの図。こう似合う人はザラにはおらん（SG）。

（静岡県　相模レイジさん）
☆「メガネ3個付けキャラとか希望」（裏面より）。そいつぁ……ギネスだぜ。

（北海道　蒼倉トモさん）
☆プリセル＆クラマニ……プリグラ？ 新たな息吹を感じまくった1枚でした。

今月の四天王金言
クリスマス　眼鏡ッ娘たちのグラス増す
（朱雀　NAGA君）

無理相無解決 MMターボ

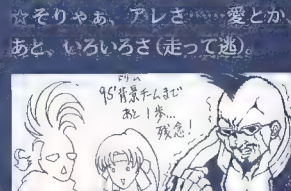
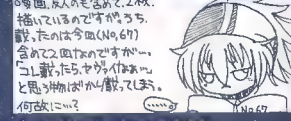
「MMT」も大幅なレイアウト変更か!? とはしゃぐ少年の心を踏み付けつつ、こっそりレイアウトはほぼそのまま。
　そんなリアル劇団ひとりな自作自演を繰り広げ、今月も「MMT」は無軌道遊泳に入るのでした。

『ダライアス』シリーズはしばしば“ダラ”と略されるが、これは富山および石川では“バカ”を意味する罵倒語である！（51200うへぇー）
（富山県　山田道楽斎君）
☆大変です将軍！　ベルサー軍が攻撃目標を富山に定めました!!
　それはさておき次。

すると何かね、デコがプロデュースしたなら『HOD』の2Pキャラクターは GONDO だったり、お魚シューティングのタイトルが『権藤ダライアス』とかになるのかねアアン？
（静岡県　“雀KER”大澤君）
☆となると『ミスタードリラーG』は掘削氏権藤に、ザGはザ・権藤ということに（違）。
　権藤氏の名前がやたらと飛び交う、この業界の明日はどっちだ？

12月号（No.67）のcccさん！　大丈夫、アンディはきっといつか帰ってきます!!　――如月影二と同じくらい先に。
（愛知県　まぴえ君）
☆それはすなわち永久欠場にも等しいのではなかろうか、という意見は、表現の自由の庇護下でさえも弾圧されていくのでした。

A-Froのせいでオズワルドをネタキャラと思っちまったよ！
（大阪府　アンダバ君）
☆……え、違うの？

私の友人は、「将来の勉強のために」と言って『アイマス』をプレイしています。一体彼は、何を勉強しているのでしょうか？
（埼玉県　罪君）
☆そりゃぁ、アレさ……愛とか、あと、いろいろさ（走って逃）。

（岡山県　顔面ベルー君）
☆本当だから恐ろしい。

（東京都　D氏の食卓君）
☆夢……儚く。

（岩手県　鷲利子さん）
☆激しく同意とす。

（埼玉県　MARIKAさん）
☆労災下りぬ、だが退けぬ。

（京都府　タコスさん）
☆ラストスパート、ガッツ！

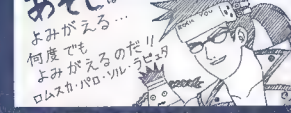
（千葉県　左京寺さん）
☆狙ってますから（コラ）。

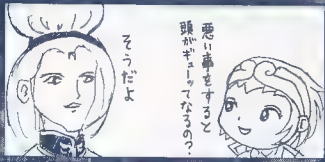
（静岡県　駆け出しPあいのさん）
☆乙女に……なるのよッ!!（何）

（大阪府　天丼さん）
☆目眩ましには要注意だ。

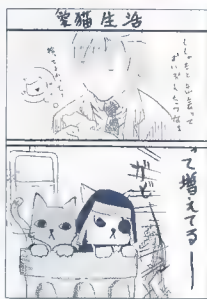
（東京都　良月ブレイカー君）
☆うん。

（茨城県　でんちゅーさん）
☆……泣かせるぜ……。

A・Fro回覧板　現在のメガネキャラ投稿集計数第1位は、ナカジ君です。それはさておき、誌面のリニューアルに併せてエヴォルトするかものA-Froですが、これを機にこういう点の変更を！　などのご要望はもちろん、新コーナー樹立の野望等はモノクロページでも継続してキャッチングしております！　皆さんの投稿で形作られるA-Fro、今後も変わらぬご支援をいただけますよう、お願い申し上げます。

アルカディア大瀑布

リニューアルごときでは俺たちの魂の疾走を止めることはデキン公王（SG）とばかりに、アーケードのお笑いバラエティをけん引していきたい俺たちさ。

（島根県　そぼろビシャモン君）

新春丸出し！ A-Fro漫画道場

（富山県　流火季月さん）
☆『3』は思わず歯がみする完成度の高さ！　アーケード凱旋希望。

（山形県　MMしぃさん）
☆シリーズが続く限り、密度は増えていきそうなヨキャン!?

（熊本県　エレ金哲君）
☆なんかこう、和んでいいのかへコんでいいのか微妙。

（京都府　蒼い疾風君）
☆途中まではええ話なのに……（涙目）。

（愛媛県　バカパンさん）
☆すべての勇将も知略も尻相撲の前では無力。って、それでいいのか江東の宝。

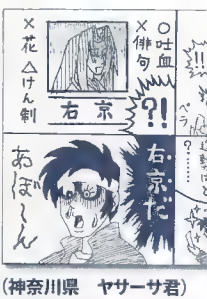
（東京都　ナナミ藍さん）
☆うらみ手帳に新たな1ページが。着こなしの問題か。

（三重県　揚羽さん）
☆プレイ後、ガッツポーズをしてる人を見ると悔しい人挙手。

（静岡県　紫桜さん）
☆アッシュが描かれた年賀状が多く届いてま……違ッ！

（千葉県　趙かるびさん）
☆ドゥハッ！　何かシレーっと話が続いてるし！　つかキャラが増えてるし！　そういう配役だったのか。

（京都府　劇団もんてかるろ君）
☆ここまで強引な次元連結はあり得ないよママン！　闘劇魂の読者コーナーでも、もんて君は大活躍中。

（東京都　良月君）
☆スシ、フジヤマ、ゲイシャの時代は終わった！　って、終わっちゃ、だめえええええ!

（神奈川県　ヤサーサ君）
☆新年早々シケ満載で面白ねい。皆様の1年に福があることを祈ってみる。

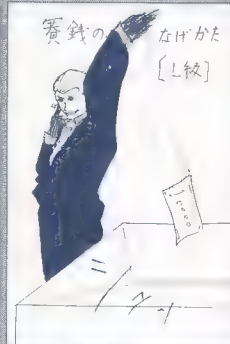
（東京都　猿合掌君）
☆大自然の厳しさをここに凝縮。確かにミツキがかわいく見える（笑）。

すぐに役立つ新春テクニック

（福岡県　綾騎かおるさん）
☆お賽銭の投げ方にも、より個性が求められる時代が到来したということなのかい!?　つか真似しちゃ駄目竜!?

A-Froホーゲンダッツ

（岐阜県　夕清さん）
☆さらにヒートアップする方言バチュー。今回は中部地方からの刺客がやって来た！　何やら深いぜ……岐阜！　引き続き投稿募集中ですが、ハガキの裏には方言の正しい意味も書いておいてくれると助かります（笑）。

A・Fro回覧板　リニューアルしたA-Fro、いかがだったでしょうか？　今後も変わらぬご愛顧のほど、よろしくお願いします！　さて、次々号はもう春めいてくる季節です。投稿に特にテーマは設けていませんが、春っぽいイラストがたくさんくると、ドドーンとまとめて春めき砲を発射できるってもんですYO!　暖かさの表現でもよし、春ならではの出会いを描くもよしです。皆さんの投稿、お待ちしてます！

ブリセル大作戦

男性キャラを強制的に女性キャラに変化させる蒼き星の勇者たち、その力をとくと見ませい受けませい！　実は競争率の高いコーナーだったりします。

（北海道　どさん子さん）
☆元も庇護欲ソソリマクーリな感じでしたが、ブリセル後はさらに加速しておるじゃないの！

（静岡県　ココロザシノさん）
☆ヒチっ子の青月君がカワカッコよく変化！　やはりこっちも趣味は貯金なのか。

（北海道　秕宮さん）
☆もはや一過性ではないブーム。カジコ投稿、まだまだ増えてますよ。

（新潟県　青霧住処さん）
☆最近ブームの大統領ブリセル。この大統領になら命預けますッ。

（香川県　鳶井ユウさん）
☆ハヤコもまだまだ負けていません！　二〇〇六年もブリセルの柱となるか!?

ゲルエロス村

タイトルは怪しいが中身はもっと妖しい！　見た目はオトナ、中身もオトナのセクシーコーナー、今月も粒ぞろいでっせ！

（茨城県　早乃ゆりえさん）
☆お正月らしい1枚をば。今年も音ケエロス村は任せた！

（神奈川県　公式さん）
☆新作も登場して話題再燃の『ホトギミ』。エ村で歴代特集をやるのもいいかもNE。

（埼玉県　ササナミさん）
☆ボリューム感あふれる『PⅦ』の麻比奈・妹さん。何のって？　そりゃあツインテールのですよ（逃）。

ピチッ子♥土俵祭'06

フレッシュなボーイズを必要以上にバックアップしたいメンズ＆ガールズの集積地、それがピチっ子土俵祭の正体さ！

（千葉県　桃源☆郷君）
☆知らなければ幸せでいられたのに。ピチっ子相手じゃ勝ち目はNA・I・YO。

（東京都　STS！君）
☆今年もピチっ子熱は絶好調！　みんなも育ち過ぎには注意しろよ！（何の!?）

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに。　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず熱い魂で!!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい。比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本技！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95％で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

（愛媛県　立花ハルキさん）

次々号4月号の締め切りは……　1月16日（月）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

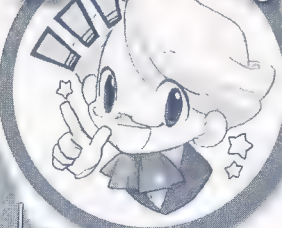
CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

グッドラック2005！
ウェルカム・トゥ 2006!!

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

このおめでたい季節にようこそ！ 冬コミの成果はいかがですか？ 新年も当館は同人誌を作る皆さん、読む皆さんのお手伝いができるよう、心機一転頑張ります！

案内人：執事（名前選考中）＆メイド（名前選考中）
文：ぬのまる　イラスト：オイコ

今月のオススメ

サイキックフォースファンの魂が熱い合同誌！

シリアス　4コマ　小説

サイキックフォースシリーズ

TOWER++

ナンバーナイン

A5判　92P　オフセット　表紙カラー
本代900円＋送料200円を郵便振替にて
口座番号:00910-0-192040　加入者名:ナンバーナイン
通信欄:「TOWER++」と希望冊数を明記

全作品、絵柄も作風も異なりますが、92Pの大ボリュームの中でどれもが個性的に光っていますわ。熱量の高さが楽しい作品集です。

ポップンミュージックシリーズ

ダイアモンドハリケーン

なりきり侍漢＆桜桃的小人団

ギャグ　イラスト

制作者より：アーケードとコンシューマーのオールキャラギャグです。アホギャグ好きな人はぜひ。

B5判　28P　オフセット　表紙カラー
600円分無記名小為替＋10円切手＋連絡用80円切手
〒321-0145　栃木県宇都宮市茂原1-1-10ネスト105　大嶋千晴

むっちりノビノビしたディフォルメのポップンキャラたちによる爆発系ショートギャグ満載！　饒舌な絵柄とコマ割り圧倒されます。

ポップンミュージックシリーズ

パキラ

たまゆら

ギャグ　4コマ

制作者より：パーキッツ担当キャラギャグ本。[illegible]

B5判　24P　オフセット　表紙カラー
600円分無記名小為替（送料込）＋あて名シール
〒424-0948　静岡県静岡市清水区梅田町6-23　山本紗規子

柔らかい描線・かわいい絵柄とほのぼの系のギャグがマッチしたショート＆4コマ集。全体的にセンスの良さが光っていますわ。

THE KING OF FIGHTERS 2003

明天是最後一天

黒須必殺屋

シリアス　ギャグ

制作者より：『XI』に[illegible]のストーリーとギャグを少々。

B5判　28P　オフセット　表紙2色
300円分無記名小為替＋200円分切手
〒207-0031　東京都東大和市奈良橋2-612　石井みちる

『XI』参戦直前、堕瓏を回想する神武。その想いは友情なのかそれとも――。表題シリアス作に加え爆発力の高いギャグ二本収録。

伝言板

一緒にイベントに初もうで!?

★お友達募集！

音ゲー大好きな北海道内にお住まいの方、一緒にゲーセンで遊びましょう！　道内どこからでも大歓迎！　男女年齢音ゲー歴不問。私は20歳の女です。よろしくお願いします。
〒073-0006　北海道滝川市二の坂町西2丁目2-16　小川観奈

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば個人主宰のイベント情報、サークル会員募集、アンケートの回答者募集、友達募集など。ただし売買や譲渡・交換に関するものは扱っていません。情報の内容と公開しても良い連絡先を含め、150字以内で明記して送ってください。
なお、次号より「伝言板」の投稿は文章のみとなります。ご了承下さい。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　アーケーダー的工作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。
■男×男／女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示しています。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは4コマが多く収録されていることを示しています。
■小説　小説本、あるいは小説が1作以上収録されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

制作者より:いまだにこのゲームが大好きな同人作家兼ゲーマー10人による合同本。対戦日記もあり。

ポップンミュージックシリーズ　**スカーレット**　Honey Field

シリアス

制作者より:ポップンミュージックのDeuilと、アッシュとユーリのお話の二本を書きました。

A5判　36P　オフセット　表紙2色
300円分無記名小為替+140円分切手+あて名シール
〒062-0034　北海道札幌市豊平区西岡4条14丁目1番12号　前澤由佳

「傷」に対する三人の感覚を描き分ける一本とアッシュとユーリの暖かいすれ違いを描く一本の連作。けなげなわんこがかわいいです!

beatmaniaIIDX　**GAMBOL**　ブレイク

ギャグ　シリアス

制作者より:happyskyが出たのと、作者の8段クリアを記念して初のIIDX本を発行!!　オールキャラ。

B5判　28P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替+200円分切手+あて名シール
〒614-8042　京都府八幡市八幡盛戸24-18　内原英江(A)

ニヤニヤ系ギャグに暖かい雰囲気のセミシリアスを加えた1～2Pショート集。柔らかめの優しい絵柄が内容にマッチしています。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません(ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです)。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します。次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊(返却はしません)を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル(複数存在する場合はメインを書いてください)　●本のPR文(40字以内で)　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段(本の代金&送料)と送金方法　●本人の連絡先(名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも)
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます!

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。2月末に掲載を希望する人は1月20日(金)必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

どんなことを書きましょう?

通販申し込み手紙の書き方

今回は、通信販売を申し込むときの手紙の書き方について説明します。

執事「『拝啓　寒気ことのほか厳しき折から、皆さまにはお変わりなくお過ごしのことと存じます。幸いお屋敷は暖房が完備されておりますので寒くはありませんが、それでも朝方の冷気に身の引き締まる思いです』……と」
メイド「あら、お手紙ですか。ご家族の方あて?」
執事「いえ、同人誌の通販申し込み手紙です」
メイド「……ちょ、ちょっと拝見……時候のあいさつに始まって便せん4、5、6枚、『……かかる次第ではございますが、最後に皆さまのご健康とご多幸をお祈り申し上げげつつ、筆を置かせていただきます。敬具』……あのですね」
執事「はい?　何かいけないところがありましたか?」
メイド「注文する冊数を書き忘れてましてよ」
執事「えっ?　あ、本当だ、書き直さなきゃ!」
メイド「……というか長過ぎです!　丁寧なのは悪いことではありませんが、同人誌通販の手紙ならば、もっと事務的な方がサークル側にとって親切だと思いますわよ?」

絶対必要　三つの誓い!?

メイド「当館では毎回、諸注意を載せていますわね。ポイントは必要事項をもれなく書くこと。つまり……
○欲しい同人誌のタイトル
○欲しい同人誌の冊数
○自分の住所氏名
……この3点は絶対必須!　逆に言えば、この三つだけ書いてあれば……まあ若干、失礼で味気無いですけど、申し込みとしての役目は十分の果たせますわ」
執事「同人誌のタイトルは必要なんですか?」
メイド「通販を行なうサークルは、通販分も含めて同人誌を印刷し、ストックします。結果として2～3種類の同人誌を同時に通信販売していることが多いんですの。タイトルが無いと、どの本が欲しいのか分からないでしょう?」
執事「為替の額面とかで分かるんじゃないですか?」
メイド「通販してる2冊とも500円、ということは十分にありえるでしょう?　同じように、冊数を書かずに為替だけ倍額にしても、Aが2冊欲しいのかAとBを1冊ずつ欲しいのか、額面だけでは判断できませんの」
執事「あっ、確かにそうですね!」

無味乾燥なら感想を

メイド「逆に、通販に直接関係無いことをたくさん書いて、先の3点がどこに書いてあるか分からないような手紙では困るわけです。簡単すぎて失礼になるのは考えものですけど、『丁寧』と『しつこい』、『親しい』と『なれなれしい』は紙一重ということをお忘れなく」
執事「でも必要事項だけだと、さびしい気がします……」
メイド「そうですわね。『初めまして、○○と申します。アルカディアを見て貴サークルの同人誌を読みたいと思いましたので、手紙を出させていただきました』くらいのごあいさつは書きましょう。それに、過去にもそのサークルの同人誌を買っているのなら、感想を書くと喜ばれますわ。でも良くないと思った点や、『あのキャラをこうしてください!』とか自分勝手な要望ばかりを大量に書き並べるのはNG。サークルにゴマをする必要はありませんが、相手を不愉快にさせたり困らせる必要もありませんからね」
執事「分かりました。感想は便せん5枚でいいですか?」
メイド「5行にまとめなさい」
執事「あーん、メイドさんが難しいこと言うー(涙)」

キャラクターデザイナーコメント

開発コメント

アゲハ

前大戦の主人公、錬金術を使い、タテハ、母親のアリスとともに田舎町でひっそりと暮らす。シンラの聖霊機関により生み出された青年。21歳。

Male

キャラクターデザイナーコメント

ナルシストな性格を出すため、ゆったりした襟元や袖にしてあるのが特徴。肩の毛は雰囲気を出すのに良いと思ったのですが容量的問題でゲーム上では反映されていません。

Female

キャラクターデザイナーコメント

一番最初にデザインをはじめた

タテハ

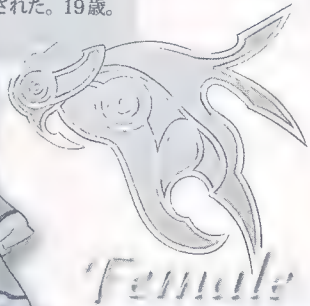
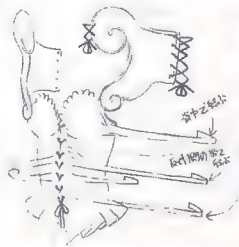
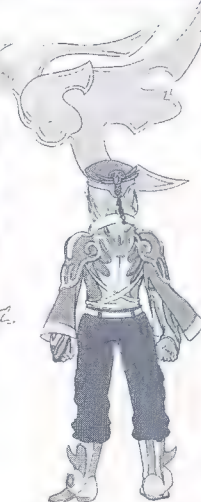
アゲハの妹。前作同様お兄ちゃん子なのは相変わらず。兄と同じくシンラの聖霊機関により生み出された。19歳。

Female

キャラクターデザイナーコメント

コスプレ用に

Male

キャラクターデザイナーコメント

敵 ENEMY

敵側にも、凝った設定が用意されている『エスプガルーダII』。攻略が進んでいる三面までの敵の一部を紹介だ。

キャラクターデザイナーコメント

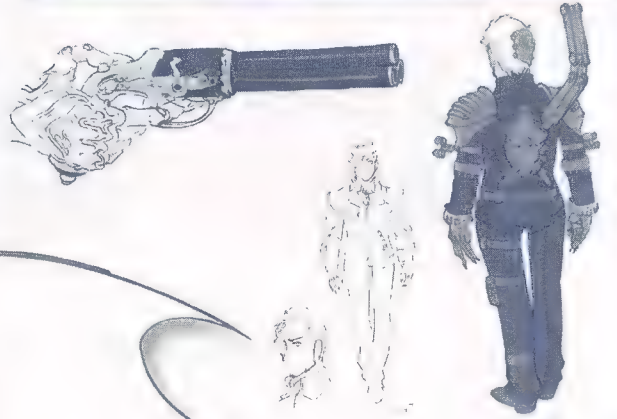
ソーマ軍・機械化部隊将校

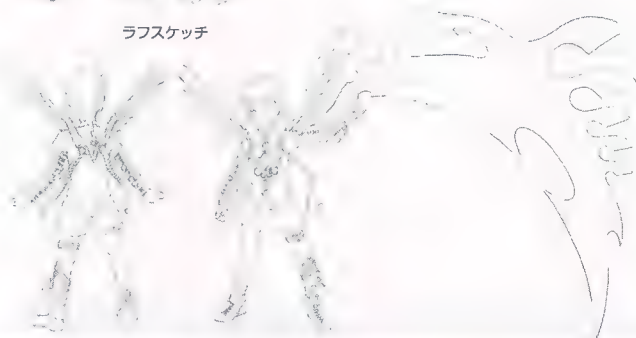
マダラ

ソーマ王に忠誠を誓っている屈強な軍人。階級は特佐。数年前、ツバメたちの代わりに自ら進んで融合実験を受けるが、逆に片目を失う。アサギ覚聖時の国王殺害事件により、半身を損傷した事をきっかけにアサギたちガルーダ殺戮に異常なまでの執念を燃やす事になる。凄腕の軍人だがキレると手におえない性格、趣味は拳銃の収集と酒と女。27歳。

「この銃を持つことのできる巨大な腕を作ってくれ！」

開発コメント

ツバメ

ソーマ王の息子で王子。王女ジャノメの弟で負けず嫌いな性格、姉をだれよりも慕っている。姉とは反対の左目に聖霊石を持ち、聖霊力増幅装置ガルーダローブを装備している。王の死後、軍の指揮官となり自らが前線に立って戦う決意をする。10歳。

「父さんが裏切ったなんて……そんなの僕は信じないぞぉ!!」

ラフスケッチ

キャラクターデザイナーコメント

[illegible]

[illegible]ームルタ

開発コメント

[illegible]

生体兵器ヨルムンガント

ジャノメ

ソーマ王国の姫でツバメの姉。
真聖霊機関によりツバメと共に実験台にされるが、ガルーダにはなりえなかった。
右目に聖霊石を持ち、ツバメと同様ガルーダローブを装備している。
優しい性格の持ち主で草花や動物に愛情を注ぐ。11歳

「私も実験の道具だったの……お父さん……。」

開発コメント

ラフスケッチ

キャラクターデザイナーコメント

用したやわらかい

開発コメント

プロジェクト開始直後「生身のドラゴン出しまし

で

上げました。縦シューだと正面パースか

立体に見せるのはいつも苦労するところです。（ケイブ）

開発コメント

アーケードゲームライブラリー

第37回　地面の中で夢と怪獣が膨らんだ

ディグダグ
（ナムコ 1982年3月）

Text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力:VGLプロジェクト／あまちゅあらいん）

　ゲームの時代は流れゆく。次々と考えられる新作はゲームセンターに登場しては消え、そのブームは受け継がれてきた。

　1画面の中で行なわれるモンスターバトルものは発展を続け、迷路に落とし穴を掘る「平安京エイリアン」（電気音響79年）から、サイドビューの「スペースパニック」（ユニバーサル80年）などが次々とヒットした。そして、その穴掘りモンスターバトルものに、直接攻撃できる武器と、自ら穴を掘って地形を作るという戦略性を持ち込んだ、コミカルアクションゲームが登場することになる。それが82年春にナムコから発表された『ディグダグ』だ。

　『ディグダグ』は固定画面のアクションゲームである。地層のようなステージを横から見た画面はまるでアリの観察ケースの中を見るような構図で、当時の少年たちの興味を集めたのである。

地下にひそむかわいい怪獣たち

　プレイヤーは4方向レバーで主人公ディグダグを操作し、地層の中を掘り進み、敵を倒して全滅させるのが目的だ。敵は赤い風船の「プーカァ」と、火を噴く緑色の怪獣「ファイガー」の2種類で、基本的にはモリで刺してポンプで破裂させて倒す。敵が段階的に膨らんで大きくなり破裂する様子は、非常にインパクトのある表現であった。

　また画面上にある岩の直下を掘ることで岩が落下し、その岩で敵をつぶす攻撃もあり、まとめてつぶせば高得点となる。ディグダグ自身も油断すれば岩でつぶされる危険も伴うが、スコア狙いには欠かせない要素であった。

　ゲームの進め方としては、一匹ずつ破裂させ確実に敵を減らしていくか、あらかじめ岩のある場所に長い縦穴を掘り誘導した敵を一気につぶす方法など、とにかく好きなところを掘って地下を移動することができる非常に自由度の高いゲームであったといえるだろう。決められたマップの中での戦いから地形を考え整えながらの戦いは、同社の「タンクバタリアン」などの、それまでの戦車ものゲームで培われた要素だ。この要素を、コミカルものに採用したのは秀逸であるといえる。

　穴を掘れるのはディグダグだけだが、敵は一定時間がたつと「目変化」状態になり、地中をゆっくりと移動し接近してくる。敵をモリで一瞬刺したり破裂寸前まで膨らませて足止め、薄い壁越しにモリを突き刺して空気注入できるなど、多彩な攻撃方法を取ることができ、多くのプレイヤーを楽しませた。

　ゲーム内容は比較的易しい部類に入るが、高得点狙いで敵を集中させたりする場合、ちょっとしたミスでやられてしまうなど駆け引きも多かった。面が進むと敵の数が増えるため、高得点を狙えるパターンが考案されていった。このゲームはヒット作となり、その後も数年間に渡って長期稼働していた店も多かった。そして後にファミコンをはじめ、多くの家庭用機に移植され、知名度の高い作品となったことは語るまでもないだろう。

キャラクター商品の登場

　『ディグダグ』はいわゆるモンスターゲームだが、その主人公のみならず敵キャラクターのかわいさが注目されていた。当時『パックマン』の世界的な人気で、キャラクター商品の生産やライセンス展開に積極的だったナムコは、『ディグダグ』の発売時には多くの関連グッズの配布や販売などを行なった。なぜか主人公ではなく、敵の「プーカァ」の商品が多く、プーカァの風船や帽子、ゼンマイ人形やステッカー類など、そのゲームから誕生したアイテムたちは多くのファンを魅了した。

　結果的にゲームセンターという限られた市場での展開だったために、大きな話題にはならなかったのだが、この積極的な商品展開はゲームのみならずキャラクター人気に火を付け、その後多くのナムコファンを獲得するきっかけとなったといえるのではないだろうか。

基本画面

4方向レバーでディグダグを操作し、敵を破裂させるか、岩でつぶして全滅させる。ボタンでモリを発射し、押し続けて膨らませる。

インスト

プレイ方法、得点や技が書かれたインストカード。敵は下部の深い地層で破裂させるほど高得点で、火を噴くファイガーは横方向から倒せば得点が倍になる。

■攻略のポイント■

攻略法としては、長い縦穴を掘ってそこに敵を誘導して……、

岩を落として全滅させることがポイントとなる。

ちなみに、ナムコ自身によって編集され、直営店などで配布された「ディグショナリー」は、キャラクター紹介や攻略法などを収録した豆本だ。同年『ポールポジション』でも豆本を製作し、翌83年には季刊情報誌「NG」を発行。ディグダグやポールポジションの発売時に少年漫画雑誌に広告を打つなど、当時の業務用ゲームとしては珍しい積極的なメディア展開を行なっていた。

ナムコの挑戦とメディア展開

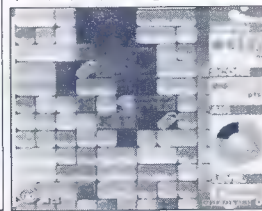
ゲームに関するメディアがほとんど無かった82年を境に、メーカーによるゲーム解説小冊子やファンの手によるミニコミ誌が数多く誕生した。翌83年にかけては「ログイン」、「AMライフ」、「マイコンBASICマガジン」など、業務用ゲームを扱う雑誌やページが誕生する。ゲームから派生する新たなメディア展開を行なった当時のナムコの挑戦は、後のゲーム出版物にも大きな影響を与えたといえよう。

82年のゲーム市場にはキャラクターのかわいさを売りにした「コミカルもの」が数多く登場している。ゲーム中ではわずか縦横16×16ドットで描かれた絵であるが、このモンスターが膨らみ、そして夢も膨らんでいったのだ。

ゲームの系譜

ディグダグの残したもの

掘りゲーであったディグダグだが、85年に発表された続編の『ディグダグII』では島崩しをテーマにしたゲームとなった。また、99年に発表された人気ゲーム『ミスタードリラー』もこのゲームの影響が強く、後のディグダグ自身と設定された「ホリ・タイゾウ」なるキャラクターも登場している。

左:『ディグダグII』のインストカード
下:『ミスタードリラー』

■参考資料
「ディグショナリー」「ナムコミュージアム」1982年(ナムコ)
「ゲームマシン」1980年-1982年(アミューズメント通信社)
「アミューズメント産業」1980-1982年(アミューズメント産業出版)
「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)
「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)

募集

レトロゲームや当時の[illegible]に関する情報・お便り[illegible]を募集中です。
〒[illegible] 東京都千代田区[illegible]
[illegible]編集部「AGLコーナー」まで

【お知らせ】
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です
[illegible] E-Mail:[illegible]

おしゃれ魔女 猛者 and 通信

第五閑
うろ覚えフォーエバーの巻

リニューアル戦争に生き残り、シレーっと連載続投のモセルですが、これもいつも応援してくれる子ゼリッシュヒーローのおかげ！ っていうか、邦題は素直にトンデラハウスのスペース大冒険でよくね？

担当:ジ☆ダップセ　イラスト:天野シロ

まさ

スワポキの推移を見守り続ける知識の守り手であり、次世代機ならトクジェローにお任せとがっぷり四つの構えを見せる。

ケソ

眼鏡っ子やメイドはあくまでも思想的に重きをおくべきであり、表層的な上っ面にはだまされねえと憤慨するミスター悲壮感。

ブニョ野口

猛者通信の担当になってから心労負担が増え、「モセル労災」を申請したいと心から願っているミゼラブー編集。

悪魔はふたたび

まさ　正直、違和感バリクソールな感じさね。このレイアウト。

ケソ　そっすねー。ずっと縦組み人生を送ってきた我らに、このようなハイカラな横組みなんてまぶし過ぎらあ、って感じですよ。

まさ　SNKG。

突如現れたブニョ　今回テキストのスペース狭いからキリキリいきたいんだけどさ、今月は伝説の企画、うろおぼ絵をやろうと思うんだけど。さわたりさん審査でね。

ケソ　ひいいいっ！

まさ　ホフム。再び呪われし企画を呼び戻そうというのか……何故あえて火中の栗を拾うかね。

ブニョ　ルールは前と同じ、提示されたゲーム関連のイラストを記憶力頼みで描いてもらうんだけど、今回は特別ゲストにもうろおぼ絵を依頼したよ。

ケソ　フー!?

ブニョ　ファミ通などの連載でお馴染みの近藤るるる先生です。

まさ　ホフム！　ここここいつは負～けらんね～。

6万台の真実

突如現れたしもでん　『アヴァ鍵』のイベントでもお馴染みのうろおぼ絵といえば俺様だろ！　ということで俺も参加するからな。

ケソ　いや、参加するのは勝手だけど、この企画をやったらまた生きるのが嫌になるよ？

まさ　フェフェフェ、そんなことは、あ、それ、ホム、ねい。我の冴え渡る画力で、アートの新境地を開いてやるっぺれ～。

でそ　ヘルズゲートが開かないといいっすけどね（汗）。

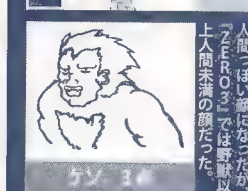
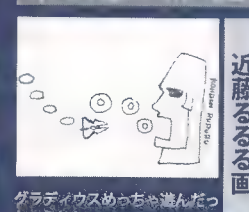
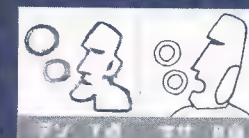
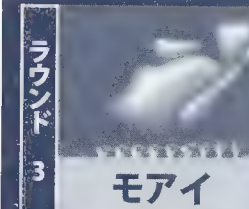
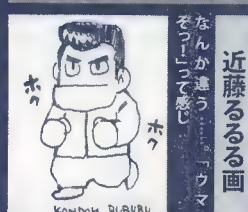
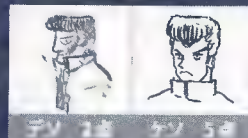
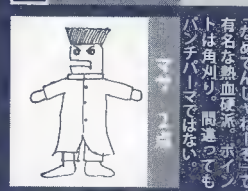
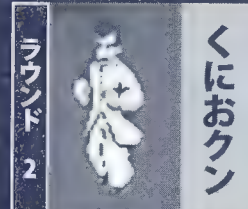
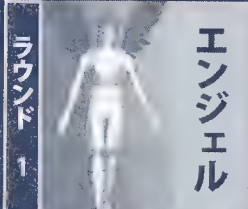
ブニョ　それじゃあ始めようか。今回は編集部であらかじめお題を七つ決めておいたから。るるる先生には既に書いてもらってるので、後で確認しよう。

ケソ　うし、なんでも来いやあ！　シャッハ、ハイ！（シャドーボクシング）

ブニョ　じゃあ最初のお題ね。『鉄拳』シリーズに出てくるエンジェルを描いてください。

でそ　いきなりわかんねー！

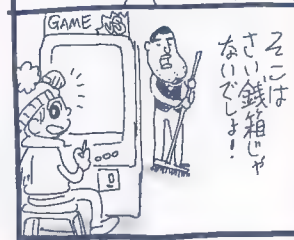
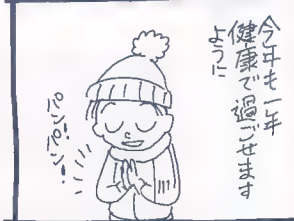
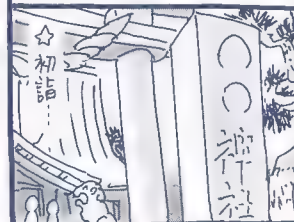
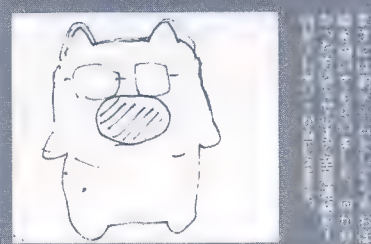
まさ　……そしてこの諦念。

豪華ゲストも参戦！　灼熱の七番勝負

「お正月休みって何スカ？　食い物ですか？」とぼやいているジ☆ダップセに励まし&叱咤のお便りをお待ちしております。あて先は〒102-8431 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「おしゃれ魔女 猛者 and 通信」まで。また、二人にやらせてみたいこと、来てほしい場所（できればゲームセンター）も同時に募集しています。

ギャラクティック大審査八連制覇の巻

ブニョ　みんな描けたかな。じゃあ回収するよ。
まさ　フェフェフェ。またもやレジェンドを築いてシ、モウター。
でそ　いや、まさの作品ちょっと見たけど、それありえないって。
ブニョ　それじゃあ例によって、みんなの作品をさわたりさんに鑑定してもらおうか。
（場所移動）
さわたり　ん～？　何？　またうろおぼ絵やったんだ。どれどれ。……今回もまた強烈なのがそろってるなあ、オイ。
ケソ　だってさ、しもでん。
でそ　今、ケソの作品見てそう言ったんだよ！
ブニョ　じゃ、まずはこれです。分かりますか？
わさたり　何コレ？　大仏？　頭から何かビーム出てるけど。
まさ　フェフェフェ。一目で分かるっしゃろ。『鉄拳』のエンジェルさなあ。
さわたり　いや、全っ然分かんなかったよ（笑）。
ケソ　グホォ！　羽と頭のオダンゴのようなものがポインツなのですが。
さわたり　とはいってもねぇ。こりゃ今回も全員得点低いなあ～。
ブニョ　次はこれなんですけど。
さわたり　お、これは分かるよ。クニオ君だろ。ケソの見て分かったよ。
ケソ　ッシャッ！（バキ調）
でそ　でも、クニオはリーゼントじゃないっすよ。
さわたり　そういやそうか。ならマイナスポイントだな。
ケソ　いらんことを！（泣）
さわたり　さすがにモアイは皆良くできてるが、これ……ブランカとカーバンクル？
まさ　オルラィ。
さわたり　全部駄目だ（笑）。しもでんのブランカ、ダルに噛み付いてるってのは反則だろ。
ブニョ　最後にこれを。
さわたり　何これ？　プーヤン？　言われなきゃ分かんないよ。今回は壊滅的だなー。

戦い終わって～神々の黄昏～

ブニョ　と言うわけで結果発表。一位は前回と同じくしもでんで、二位も前回と同じくケソという結果になりました（笑）。
まさ　トゥ、トゥルー!?
ブニョ　最後のサムライゴローで、間違えてキャプテン・ファルコンを描いたのが響いたかも。
でそ　ってか、それはファルコンというにも無理があるだろ（笑）。
まさ　プ、プセきゅ～。
でそ　まあ、今回は人型が多かったから何となくやり辛かったな。次回は読者からお題を募集して、公開審査とかをやるのもいいかもしれんな。
ケソ　それにしても、るるる先生はほぼパーフェクトだったのが驚きですなあ。お手本みたいよ。
ブニョ　次回はせめて、半分ぐらいは正解してほしいよ。
でそ　正解だよ！
ケソ　ミートゥー！
ブニョ　（無言でるるる先生の作品を見せる）
一同　諦念2006……。

前回同様、何だかさっぱり分からないイラストが飛び出した、第二回うろ覚絵コンテスト。制したのは前回同様シモデン、そして最下位も前回と同じくマサということになりました。ちなみに上に掲載した罰ゲームのイラストですが、マサは自信満々に「簡単でしょ!」と申しておりましたが、皆さん分かりましたか？

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release

UNDER DEFEAT　-SoundTracks-

発売元:スーパースィープ/SRIN-1026/2006.01.13 On Sale!/¥2,000(tax in)

かつてないリアルなグラフィックと硬派な演出で、現在好評稼働中の『アンダーディフィート』。そのサントラCDが早くも登場する。

この作品のサウンドを手掛けたのは、皆さんご存知の細江慎治氏。収録楽曲はどれも作品世界にマッチした重厚なものだが、もちろん「細江サウンド」は健在なので、ゲームファンだけでなく氏のファンも要チェックだろう。ゲーム未使用の楽曲も収録されている点も注目度が高い。

全国のCDショップでは2006年1月13日発売。スィープレコード、メッセサンオー、ヤマギワ、セガダイレクト、コミックマーケット(スィープレコード企業ブース)では12月29日に先行発売される。一刻も早く欲しい人は要チェックだ!

■収録曲(全15曲)
「Dispatch preparations Select」
「Can't come back? stage1」
「Death valley boss1」
「Toward a mistake stage2」
「blue wall boss2」
「way back that was shut stage3」
「farthest wasteland boss3」
「Rest of the shade result」
「storm of fine weather stage4」
「distance of jet black boss4」
「tears which died stage5」
「huge dead end boss5」
「To the far-off sky ending」
「disappears gameover」
「delusion that lived *unused」

オシャレ魔女 ラブ and ベリー 2005秋冬ソングコレクション

発売元:セガ/HCV-0174/On Sale!/¥1,050(tax in)

今、小学生の女の子たちの間で爆発的な人気を誇っているゲームがある。それが『オシャレ魔女 ラブ and ベリー』である。ゲームモードが追加され、曲も変わった『2005秋冬コレクション』が10月に登場したばかりなので、目にした人もいるのではないだろうか。なんとその『ラブ and ベリー』のサントラCDが12月8日に発売となった。

通常の楽曲に加え、アーケード版と同じリズムでタンバリンの音が乗ったバージョンも収録され、攻略要素も高い。歌詞カードとアイドルステージの振り付けレッスンカードも付いており、『ラブ and ベリー』にハマっている妹がいる人はプレゼントすると喜ばれるかも⁉

■収録曲(全12曲)
「ABC de 大丈夫!」
「まちでうわさの・・・」
「ミラーボール大作戦」
「KIRAKIRAマーメイド」
「またあしたね」
「春の声」
「ABC de 大丈夫! -タンバリン付Ver.-」
「まちでうわさの・・・-タンバリン付Ver.-」
「ミラーボール大作戦 -タンバリン付Ver.-」
「KIRAKIRAマーメイド -タンバリン付Ver.-」
「またあしたね -タンバリン付Ver.-」
「春の声 -タンバリン付Ver.-」

Topics

アイマスのドラマCDが登場！

今ではコミックスやキャラクターソングCDなど、ゲーム以外の場所でも目にすることが多くなってきている『アイドルマスター』。そしてついに、ゲームでは語られないもう一つの『アイドルマスター』ともいえるドラマCDが登場した。

現在発売中の『アイドルマスター Scene.01 ～萩原雪歩＆菊地真編～』では、765プロに入ったばかりの二人が成長していく姿が描かれている。雪歩はオーディションで緊張のあまり何もできず、審査員から帰れと言われてしまう。そのままアイドルを辞めようとする雪歩のもとに、春香からメールが届く。そのメールを目にした雪歩は……。また、真は前座で歌ったもののだれにも聞いてもらえず挫折感を味わう。そんなとき、声を掛けてくれたのは先輩のあずさだった……。

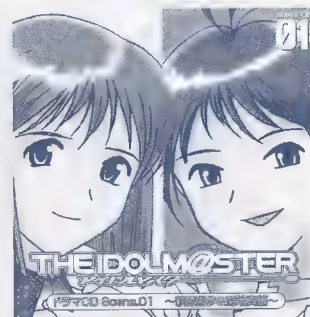
ゲームではなかなか見ることができない仲間との出会いが描かれており、これを聞けば『アイマス』の世界が一層深まること間違いなしだ。

雪歩役の落合祐里香さん、真役の平田宏美さん、プロデューサー役の泰勇気さんによると……、

落合　**今回の雪歩ちゃんは、より心情深く、ネガティブな部分が描かれています。家で台本を読んでいたときに、本当に泣けてきたりして、本当にいいお話だなと思います。はい。**

平田　**正直な感想は、台詞が多くてビックリしました（笑）。結構テンションが高い役なので、これはもしかしたら喉がつぶれるかもしれん、って思いましたけど、意外に丈夫でした（笑）。**

泰　**皆さん温かく迎えてくださったなぁって思います。なので、全然苦労はなく、楽しくやらせていただきました。**

とのことだ。このドラマCD、2月には既に第2弾の発売が予定されている。乗り遅れないためにも、今のうちにゲットしておこう。

ドラマCD『アイドルマスター Scene.01 ～萩原雪歩＆菊地真編～』
発売元：フロンティアワークス
商品番号：FCCG-0001
On Sale!　¥3,150（tax in）

Column

Text：罰帝

VGMアルバム総括2005

あけましておめでとうございます。昨年のVGMライフはいかがだったでしょうか。筆者個人的には、サイトロンに深くかかわりだすようになったりして、比較的実りのある1年でありました。ただし、リスナー的立場で考えると、BOXセットのVGMが多く発売され、財布に厳しい1年であったようにも思えます。

その代表例であり、その後に続くBOXの先陣を切ったのが「レジェンド オブ ゲームミュージック～プレミアムBOX～」（3月発売）。復刻音源や新規収録による初CD化タイトルを多く含んだこのBOXは、かなりの高額商品であったにもかかわらず大ヒットを記録。近々発売される第2弾「プラチナムBOX」（残念ながら延期になっていますが）へと、その流れが続いています。

タイトーから発売された『ダライアス』と『レイ』シリーズのBOXは、今までに寄せられていた「人気シリーズの音源なのにまとめて聴くことが難しい」という要望に応える好企画でした。

また、昨年の特徴としてはDVDで攻略映像を見ることができる機会が多かったことも挙げられます。前述の「～プレミアムBOX」にも衝撃的な映像が収められていましたが、INH発売の『ライデンファイターズ』や『ファイターズヒストリーダイナマイト』は特筆すべきタイトルです。新しいゲームを扱ったタイトルではありませんでしたが、それだけ長くプレイヤーに愛された傑作であり、今だからこそ可能になった「熟成された攻略」を見られる、素晴らしい試みでした。もちろん映像だけでなく「完全版サントラ」が付いている点も評価したいところ。一度他社から企画されながら、中止のアナウンスが流れた『ケツイ』のDVDを発売してくれたことも、ファンの一人として拍手を送りたいと思います。

さらに大きな流れとして、コナミが独自にネットで展開した「カスタムファクトリー」は、VGM史の中で特に大きな進歩といえるかもしれません。BEMANIシリーズのコンポーザーやボーカリストを中心に、ファンが求める内容をできるだけ詰め込みながらアルバムが制作されるスタイルは、スタッフとファンの距離感が縮まったネット環境の進化と、通常のレコード流通に乗らない形だからこそ実現できた、新しい流れといえるでしょう。

ネット通販を利用した形としては『虫姫さま』のサントラも印象に残ります。楽曲の完成度は非常に高く、聴くべき名盤なのですが、完全予約限定で発売されたため、気付いたらもう買えなかったという不運なファンを多く生み出すことにもなってしまいました。今後ケイブには何らかの対処をお願いしたいものです。

「iTunes Music Store」や「ファミ通.com ゲームミュージックダウンロード」に代表される、ネットコンテンツとしてのダウンロード販売も、今後目が離せないものになる可能性があります。まだまだアーケードのVGMラインナップが少ない現状ですが、ほかの音楽ジャンルでは廃盤や入手困難な音源が復活していることもあり、これからの展開に期待です。

さて、今年はどんなVGMアルバムが登場するのでしょう？　家で好きなVGMを聴き、ゲーセンに行って遊びたくなる……。そんないいサイクルになることを願いつつ、発売予定を眺めていきたいと思います。

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

Jan. 2006

2006年1月からは、闘劇'06の予選がいよいよ開始される。遠征をする予定があるなら、遠征先のゲーセンのイベントをチェックして敵状視察しておくのが吉!?

宮城県

★ゲームパラダイス パインズ
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 ☎022-374-4781

- 1/15 19:00 ヴァンパイアセイヴァー ランバト ◆参加無料
- 1/22 17:00 GGXX SLASH 大会 ◆参加費100円、トーナメント制

★ネオジオボウル 仙台名取店
宮城県名取市飯野坂宇土城堀143 ☎022-383-1811

- 毎週土曜 20:00 WCCF 大会
- 毎週土曜 25:00 鉄拳5 DR 大会
- 毎週日曜 16:00 ドラゴンクロニクル 大会
- 第2、第4日曜 18:00 ガンダムSEED 大会
- 第3、第5日曜 18:00 北斗の拳 大会
- 第2、第4日曜 20:00 クイズ マジックアカデミー３大会

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://makiap.haru gs/

- 1/7 20:00 鉄拳5 DR 大会
- 1/14 22:00 VF4 FT 大会
- 1/21 20:00 北斗の拳 大会
- 1/28 20:00 KOF XI 大会

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

- 1/8 17:00 北斗の拳 大会
- 1/14 19:30 鉄拳5 DR 大会 ◆3本先取制
- 1/21 18:00 GGXX SLASH 3on3

※すべて参加費100円

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21 ☎028-636-3100

- 1/29 14:00 アヴァロンの鍵 弐 大会 ◆参加費500円、デッキ制限無し、途中変更不可

★デイトナⅢ
川口市芝新町4-30_星野ビル_B1 ☎048-269-8119

- 1/9 13:00 餓狼伝説SP & KOF'95 大会 ◆参加資格18歳以上、詳細は http://ingrid.jp/sof/にて

★マジックタウン 2001
蕨市中央1-5-1 ☎048-431-3939

- 1/28 14:00 スパⅡX クラハシ&ムテキ組み手 ◆参加費200円、スピード2固定、豪鬼使用不可、13:00からエキシビジョンマッチ開催、詳細は店舗にて

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
http://www.charaget.co jp/k4 htm

- 1/14 19:00 バカバカパッションSP 大会
- 1/28 19:00 バカバカパッション2 大会
- 毎週土曜 20.00 GGXX SLASH 大会
- 毎週土曜 18:00 MBAC 大会

※すべて参加費無料

千葉県

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/

- 1/6 19:00 ガンダムSEED ランダム2on2
- 1/13 20:00 鉄拳5 DR 大会 ◆カードの有無問わず
- 1/20 18:00 MBAC 大会 ◆シングル戦とランダム 2on2の二部構成

※すべて参加無料

★アミューズメントスポット わくわく
市川市市川3-29-7_KSビル1F ☎047-324-8228
http://www22.big.or.jp/˜mika_s/index.html

- 12/31 終日 ビデオゲーム全台フリープレイ ◆一人500円でビデオゲーム全台フリープレイ、1/3まで
- 1/8 14:00 SFⅢ 3rd 大会
- 1/15 14:00 もじぴったん 大会
- 1/22 14:00 ぷよぷよ通 大会
- 1/29 14:00 餓狼伝説SP 大会

※大会は終了後、参加費500円でフリープレイ

★メッセ102 四街道
四街道市四街道1-2-1_チェリープラザビル_1F ☎043-424-6070

- 1/15 終日 MBAC フリープレイ ◆終日参加無料でフリープレイ
- 1/21 終日 GGXX SLASH フリープレイ ◆終日参加無料でフリープレイ
- 1/22 終日 KOF XI & SFⅢ 3rd フリープレイ ◆終日参加無料でフリープレイ
- 1/28 終日 鉄拳5 DR フリープレイ ◆終日参加無料でフリープレイ
- 1/29 終日 北斗の拳 フリープレイ ◆終日参加無料でフリープレイ

★ダカーポ
君津市外箕輪91-1 ☎0439-54-1212

- 1/15 9:30 麻雀格闘倶楽部 大会
- 1/29 16:00 WCCF 大会

★ポポロ
君津市坂田673-11 ☎0439-54-1212

- 1/22 17:00 北斗の拳 大会 ◆トーナメント戦

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0439-54-1212

- 1/8 19:00 北斗の拳 大会
- 1/14 19:00 MBAC 大会
- 1/21 19:00 ガンダムSEED 2on2
- 1/22 19:00 GGXX SLASH 大会
- 1/28 19:00 超ドラゴンボールZ 大会

Event Pick Up!

メッセ102 四街道の本気を見よ!

千葉・メッセ102 四街道の2006年1月開催のイベントは、何と闘劇'06種目のフリープレイラッシュ！ 2006年1月は、このフリープレイ目当て(笑)で、多数の関東近郊の強豪プレイヤーの来店が予想される。闘劇'06予選突破に向けての最終調整はここで決まりだ！

メッセ102 四街道 フリープレイイベント

日程	時間	タイトル
1/15	終日	メルティブラッド アクトカデンツァ
1/21	終日	GUILTY GEAR XX SLASH
1/22	終日	THE KING OF FIGHTERS XI & STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
1/28	終日	鉄拳5 DARK RESURRECTION
1/29	終日	北斗の拳

★アミューズメントエース 津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
http://www.sonic-ace.co.jp/

- 第一、第三土曜 18:00 GGXX SLASH ランバト
- 第二、第四土曜 18.00 MBAC ランバト

※すべて参加費100円、受付は開始30分前から

東京都

★ゲームラビリンス
練馬区北町2-36-24 ☎03-3935-8022

- 1/7 17:00 MBAC ランダム 2on2
- 1/14 17:00 GGXX SLASH ランダム 2on2
- 1/21 17:00 ZガンダムDX 2on2
- 1/28 17:00 KOF XI 大会

※すべて参加費100円、当日受付

★パソピアード東京
大田区西蒲田7-48-13 ☎03-3734-9880
http://www.pasopi-tokyo.com/

- 1/9 15:00 VF4 FT 3on3
- 1/23 15:00 VF4 FT 3on3
- 1/30 15:00 鉄拳5 DR 3on3
- 毎週火曜 18:00 GGXX SLASH 大会
- 毎週金曜 19:00 鉄拳5 DR 大会
- 毎週土曜 18:00 VF4 FT 大会

★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766
http://www.game-newton.co.jp/

- 1/14 19:00 SFⅢ 3rd ランバト
- 1/28 19:00 SFⅢ 3rd ランバト
- 毎週日曜 終日 やり込みサンデー ◆SFⅢ 3rd、GGXX SLASHが50円2プレイ

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2_アルファビル_B1～3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

- 1/15 15:00 超ドラゴンボールZ 大会 ◆参加無料、カード使用可、キャラ制限無し
- 1/22 13:00 アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル ◆スターターデッキバトルルールに準じて開催
- 1/29 15:00 マーヴル vs. カプコン2 大会 ◆参加無料、キャラ制限無し

★TRF@メイドゲーセン
中野区中野5-52-15_中野ブロードウェイ412-2 ☎03-3389-7166
http://www.trftrf.com/

- 1/22 15:00 北斗の拳 大会
- 1/22 19:00 GGXX SLASH&MBAC 定額フリープレイ
- 1/29 15:00 KOF XI 2on2 ◆チーム内同キャラ不可
- 1/29 19:00 GGXX SLASH&MBAC 定額フリープレイ

※詳細はHPにて

神奈川県

ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5_エメラルドプラザ_1F ☎0467-87-8802
http://www.adores.co.jp/

- 1/21 20:00 GGXX SLASH 大会 ◆参加無料、定員16名

新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/˜otake/tecnopolis.html

- 1/7 20:30 VF4 FT 大会 ◆ 大会形式未定
- 1/8 18:30 MBAC 大会 ◆闘劇'06ルールで開催予定
- 1/15 19:00 ガンダムSEED ランダム2on2 ◆使用機体はコスト450以下限定

※すべて参加費一人100円、詳細はHPにて

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/

1/7 15:00 GGXX SLASH 大会
◆レディース大会、女性限定
1/8 14:00 GGXX SLASH 大会
毎週火曜 20:00 鉄拳5 DR 大会

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress

1/1 21:00 鉄拳5 DR 大会
1/2 21:00 北斗の拳 大会
1/7 21:00 北斗の拳 大会
1/8 21:00 スーパーマッスルボマー 大会
1/9 21:00 真サムライスピリッツ 大会
1/14 21:00 北斗の拳 大会
1/15 21:00 サイバーボッツ 大会
1/21 21:00 北斗の拳 大会
1/28 21:00 北斗の拳 大会
1/29 21:00 サイバーボッツ 大会
1/30 21:00 鉄拳5 DR ランバト

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

1/9 10:00 三国志大戦 大会
1/10 19:00 MBAC 大会
1/16 19:00 ガンダムSEED 大会
1/17 19:00 GGXX SLASH 大会
1/21 20:00 WCCF 大会
1/23 19:00 KOF XI 大会
1/24 19:00 超ドラゴンボールZ 大会
1/25 20:00 Quest of D 大会
1/28 13:00 頭文字D Ver.3 大会
1/28 16:00 湾岸ミッドナイト2 大会
※詳細は店舗にて、電話、FAXでのエントリーは不可

京都府

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303_A-Breakビル_2F
☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

1/8 13:00 カプエス2 3on3
◆キャラ編成制限あり
1/9 10:00 三国志大戦 大会
1/12 19:00 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円
1/14 19:00 VF4 FT ランバト
◆参加費100円
1/15 13:00 アヴァロンの鍵 弐 ランバト
◆参加費500円
1/22 15:00 ストZERO3 ランバト
1/26 19:00 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円
1/28 16:00 クイズマジックアカデミー3 ランバト

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

1/7 14:00 MBAC 大会
1/28 14:00 MBAC 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-316-2675

1/7 17:00 ガンダムSEED 大会
第2,第4土曜 17:00 GGXX SLASH 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5765

1/14 17:00 超ドラゴンボールZ 大会
1/28 17:00 北斗の拳 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

1/6 25:00 鉄拳5 DR 大会
1/8 15:00 北斗の拳 大会
1/20 25:00 鉄拳5DR 大会
1/29 15:00 超ドラゴンボールZ 大会

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-256-5603

1/23 19:00 北斗の拳 大会

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
大阪府茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

1/3 19:00 WCCF 大会
1/8 19:00 クイズ マジックアカデミー3 大会
1/9 19:00 北斗の拳 大会
1/15 19:00 頭文字D Ver.3 大会
1/22 19:00 超ドラゴンボールZ 大会
1/29 19:00 ガンダムSEED 大会
毎週土曜 25:00 WCCF 大会
毎週土曜 25:30 VF4 FT 大会

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23_コア扇町ビル_1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

1/15 17:00 MBAC 2on2
◆参加費1チーム100円
1/21 17:00 鉄拳5 DR 大会
◆参加無料
1/22 17:00 GGXX SLASH 2on2
◆参加費1チーム100円
1/28 17:00 超ドラゴンボールZ 大会
◆参加無料
※参加受付は開始30分前までに店内にて

★チャレンジャー 京橋店
大阪市費島区東野田5-1-19 ☎06-6135-7610
http://www.challenger.jp/

1/14 17:30 SFIII 3rd 大会
1/21 17:30 GGXX SLASH 2on2
1/28 17:30 鉄拳5 DR 大会
※参加無料、受付は開始30分前まで、詳細は店舗またはHPにて

★チャレンジャー 土居店
守口市土井町8-11 ☎06-6994-7476
http://www.challenger.jp/

1/8 17:00 鉄拳5 DR 大会
1/22 17:00 MBAC 大会

★チャレンジャー 関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

1/1 18:00 三国志大戦 大会
1/6 18:00 鉄拳5 DR 大会
1/7 18:00 GGXXSLASH 大会
1/8 18:00 COUNTERSTRIKE NEO 大会
1/13 18:00 超ドラゴンボールZ 大会
1/14 18:00 北斗の拳 大会
1/15 18:00 COUNTERSTRIKE NEO 大会
1/20 18:00 鉄拳5 DR 大会
1/21 18:00 GGXX SLASH 大会
1/22 18:00 ガンダムSEED 大会
1/27 18:00 超ドラゴンボールZ 大会
1/28 18:00 北斗の拳 大会
1/29 18:00 COUNTERSTRIKE NEO 大会

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530

1/3 20:00 GGXX SLASH 大会
1/10 20:00 鉄拳5 DR 大会
1/17 20:00 beatmania II DX 大会
1/24 20:00 鉄拳5 DR 大会
毎週水曜 17:00 ゾイドインフィニティ EX 大会

★ゲームプラザ OKA III
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

1/4 20:00 三国志大戦 大会
1/7 20:00 鉄拳5 DR 大会
1/11 20:00 Quest of D 大会
1/15 20:00 MBAC 大会
1/18 20:00 三国志大戦 大会
1/21 20:00 KOF XI 大会
1/25 20:00 Quest of D 大会
毎週土曜 21:00 WCCF 大会

★エンジョイパラダイス
大阪府東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3069

1/1 15:00 マリオカート 大会
1/8 20:00 北斗の拳 大会
1/15 20:00 鉄拳5 DR 大会
1/29 15:00 超ドラゴンボールZ 大会

★KO-HATSU (コーハツ)
大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

1/9 15:00 北斗の拳 大会
1/14 16:30 MBAC 2on2
1/28 16:30 北斗の拳 大会
1/29 18:00 ソウルキャリバーII&III 2on2
◆ソウルキャリバーIIIはPS2版で開催
第1,第3土曜 15:00 ランブルフィッシュ2 ランダム 2on2
◆16:30からシングル戦を開催
第1,第3土曜 18:30 サムスピ 天下一剣客伝 ランバト
第2,第4土曜 15:00 旋光の輪舞 大会
第2,第4土曜 19:00 ソウルキャリバーII&III 大会
◆ソウルキャリバーIIIはPS2版で開催
第2,第4日曜 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 2on2
毎月・水・木曜 15:00 対戦格闘ゲームフリー対戦会
◆月曜:メルブラ、火曜:ランブル2、水曜:木曜:サムスピ天下一、参加費500円、22時まで

★ゲームプラザ VIP茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎0726-33-4818

1/7 15:00 カプエス2 大会
1/8 15:00 MBAC 2on2
1/15 15:00 GGXX SLASH 2on2
1/21 18:00 ヴァンパイアセイヴァー 2on2
1/21 終日 ヴァンパイアセイヴァー 対戦会
◆ヴァンパイアセイヴァーが終日1コイン2プレイ
1/22 15:00 北斗の拳 大会
1/29 15:00 鉄拳5 DR 大会
※大会はすべて参加無料

兵庫県

★セガ 三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404~407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

1/15 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 ランバト
◆参加費100円
1/28 18:00 北斗の拳 大会
◆未入荷時は中止
毎週土曜 15:00 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円

Event Pick Up!

波乱必至の完全新作! 『北斗の拳』大会開催店舗を要チェック!

2005年12月に稼動を開始したばかりの『北斗の拳』。完全新作である上に、稼動から予選開始までが一カ月と無いので、今回の闘劇種目の中でも一番の台風の目となるだろう。積極的に大会に出て、情勢をいち早く見極めよう!

『北斗の拳』イベント開催スケジュール一覧

日時	時間	店舗名(都道府県名)	電話番号
1/2	21:00	アミューズメント アズプレス(富山)	076-423-2890
1/4	20:00	キャノンショット(奈良)	0742-35-3208
1/7	18:00	MAHODO (マホードー)(福岡)	093-695-0632
1/7	21:00	アミューズメント アズプレス(富山)	076-423-2890
1/8	15:00	下鴨ヒーロータウン(京都)	075-712-4367
1/8	15:00	プロバックス JOYサンモール店(広島)	082-241-8564
1/8	17:00	プレビジョイカム石岡店(茨城)	0299-22-6758
1/8	19:00	イスカンダル(千葉)	0439-54-1212
1/8	20:00	エンジョイパラダイス	06-6788-3069
1/8	20:00	マックスプラザ善通寺(香川)	0877-63-4333
1/9	15:00	KO-HATSU (コーハツ)(大阪)	06-6352-3007
1/9	19:00	アミューズメントパーク エルロフト(大阪)	072-623-7161
1/14	18:00	チャレンジャー 関大前店(大阪)	06-6389-8072
1/14	21:00	アミューズメント アズプレス(富山)	076-423-2890
1/15	18:00	ネオジオボウル 仙台名取店(宮城)	022-383-1811
1/21	20:00	桜の牧アミューズパーク(茨城)	029-244-9900
1/21	21:00	アミューズメント アズプレス(富山)	076-423-2890
1/21	未定	スーパーヒーロー倉吉(鳥取)	0858-23-5255
1/22	15:00	TRF@メイドゲーセン(東京)	03-3389-7166
1/22	15:00	ゲームプラザ VIP茨木店(大阪)	0726-33-4818
1/22	17:00	ポポロ(千葉)	0439-54-1212
1/22	17:00	ファンタジスタ(岡山)	086-523-6555
1/23	19:00	スターダスト(京都)	075-256-5603
1/28	16:30	KO-HATSU (コーハツ)(大阪)	06-6352-3007
1/28	17:00	スーパーヒーロー山科(京都)	075-502-5765
1/28	18:00	チャレンジャー 関大前店(大阪)	06-6389-8072
1/28	18:00	セガ 三宮 SANX (兵庫)	078-271-0335
1/28	21:00	アミューズメント アズプレス(富山)	076-423-2890
1/29	18:00	ネオジオボウル 仙台名取店(宮城)	022-383-1811
1/29	終日	メッセ102 四街道(千葉)	043-424-6070
毎週火曜	20:00	ゲームセンター GLAD (新潟)	0258-36-7737

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

日付	時間	大会
1/4	20:00	北斗の拳 大会
1/5	15:00	頭文字D Ver.3 大会
1/11	20:00	GGXX SLASH 大会
1/12	15:00	MBAC 大会
1/18	20:00	サムスピ 天下一剣客伝 大会
1/19	15:00	超ドラゴンボールZ 大会
1/25	20:00	GGXX SLASH 大会
1/26	15:00	クイズ マジックアカデミー3 大会

和歌山県

★ピタゴラスMQ
和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com

日付	時間	大会
1/3	18:30	クイズ マジックアカデミー3 大会
1/7	19:00	MBAC ランバト
1/14	19:00	GGXX SLASH ランバト
1/20	20:00	ガンダムSEED 2on2
1/29	18:30	クイズ マジックアカデミー3 大会

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

日付	時間	大会
1/18	未定	ガンダムSEED 大会
1/21	未定	北斗の拳 大会
1/25	未定	アヴァロンの鍵 弐 大会
1/28	未定	KOF XI 大会

※開始時間は店舗までお問い合わせください

島根県

★ゲームスポット ハロウィン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

日付	時間	大会
1/7	19:00	MBAC ランバト
1/14	19:00	SFIII 3rd ランバト
1/14	19:00	鉄拳5 DR ランバト
1/21	15:00	ゾイドインフィニティ EXランバト
1/21	19:00	GGXX SLASH ランバト

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎082-241-8564

日付	時間	大会
1/8	15:00	北斗の拳 大会 ◆闘劇'06ルールにて開催
1/15	15:00	MBAC 2on2 ◆闘劇'06ルールにて開催
1/22	15:00	ガンダムSEED 2on2 ◆合計コスト1000以内

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

日付	時間	大会
1/7	15:00	MBAC 大会
1/7	20:00	カプエス2 大会
1/14	20:00	VF4 FT 大会
1/21	15:00	GGXX SLASH 大会
1/22	15:00	GGXX SLASH レディース大会 ◆女性限定
1/22	17:00	北斗の拳 大会
1/28	20:00	VF4 FT 3on3
1/29	15:00	サムスピ 天下一剣客伝 大会

香川県

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

日付	時間	大会
1/7	20:00	GGXX SLASH 大会
1/8	17:00	ガンダムSEED 2on2
1/8	20:00	北斗の拳 大会

今月の強者たち

今月も全国各地の大会で優勝した強者たちを一挙紹介！ この中に、闘劇で頭角を表すような未来の強豪プレイヤーが居るかも!?

●ゲームパラダイス パインズ(宮城)
◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 11/20・12名
優勝:始末屋(ジェダ)
2位: 大内 3位:将軍
◇GGXX SLASH 大会 11/23・21名
優勝:みき(ポチョムキン)
2位: ムラタ 3位:みつC

●桜の牧アミューズパーク(茨城)
鉄拳5 大会 11/5・16名
優勝:脂身(ファラン)
2位: Last和尚
◇VF4 FT ランダムバトル 11/12・16名
優勝:御意見無用(レイ)
2位: ひまっこ
◇鉄拳5 ランダム2on2 11/19・10名
優勝:☆く某リオ(ニーナ)、海原雄山(スティーブ)
2位: 和尚汁／Last和尚、虹リオ
◇KOF XI 大会 11/26・11名
優勝:虹リオ(キング、クーラ、アテナ)
2位: 赤らも

●プレビジョイカム石岡店(茨城)
◇GGXX SLASH ランダム2on2 11/19・26名
優勝:つっちー(ミリア)、もっちー(ジョニー)
2位: 良ソル、KOD 3位:ボンベ、はせ

●ケアンズ(栃木)
◇MBAC 大会 11/13・24名
優勝:歩己(秋葉)
2位: 田代まさし 3位:ギマ、店員
◇MBAC 大会 11/19・19名
優勝:田代(秋葉、シオン)
2位: ゲンハ兄弟 3位:三好、歩己
◇MBAC 2on2 11/20・28名
優勝:LEN(青子)、ギマ(吸血鬼シオン)
2位: AQM、歩己r
3位: N、店員 Comet、田代
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 11/27・14名
優勝:かおる
2位: Alice 3位:ルード(00)

●ゲームセンターリンリン(埼玉)
◇GGXX SLASH 大会 11/5・28名
優勝:まちゃぼー(カイ)
2位: 智恵の蛇 3位:青肉
◇MBAC 大会 11/5・22名
優勝:カネゴン(吸血鬼シオン)
2位: まこう 3位:モロ
◇GGXX SLASH 大会 11/12・24名
優勝:TOOL(ザッパ)
2位: グラ 3位:セガワ
◇MBAC 大会 11/12・16名
優勝:ぱよ(翡翠&琥珀)
2位: 智恵の蛇 3位:めたる
◇GGXX SLASH 大会 11/19・20名
優勝:グラ(梅喧)
2位: 雪広 3位:智恵の蛇
◇GGXX SLASH 大会 11/26・24名
優勝:スペルマスター(メイ)
2位: ミルクセーキ 3位:グラ
◇バカバカバッション2 大会 11/26・8名
優勝:鷲宮
2位: ねぎ 3位:NAL
◇MBAC 大会 11/26・18名
優勝:とみー(暴走アルク)
2位: まこう 3位:キロ(ワラキア)

●アミューズメントスポット わくわく(千葉)
◇餓狼伝説SP 大会 11/20・16名
優勝:たこやき(ジョー)
2位: AKIRA 3位:ドリル

●ゲームチャリオット五井店(千葉)
◇GGXX SLASH ランバト 11/12・27名
優勝:Dio(A.B.A)
2位: 麦 3位:キシタカ
◇ガンダムSEED ランダム2on2 11/18・22名
優勝:天帝ラウ(プロヴィデンス)、伍長(フシュル)(ストライク)
2位: aikoでしょ!!、ガリ 3位:レオン、ケン
◇MBAC 大会 11/19・30名
シングル戦
優勝:アズール(七夜)
2位: マッスルリーダー
3位: メカルネ
ランダム3on3
優勝:ゆきのせ(秋葉)、かきゅん(シエル)、ごーじ(シエル)
2位: アズール、亜沙、Shadow@セイバー
3位: キャプテン・T@アーチャー、メカルネ、かみる
◇SFIII 3rd 大会 11/23・16名
シングル戦
優勝:アロハ(オロ)
2位: ハナダ 3位:ピノAB7
ランダム2on2
優勝:アロハ(オロ)、まぐ(リュウ)
2位: ナオキ、ユオ
3位: ピノAB7、柴猫
◇GGXX SLASH ランダム3on3 11/26・24名
優勝:いさ(ソル)、電脳(アクセル)、FOREST(カイ)
2位: dohn、エイ、あいこ
3位: なんすう、WAN、Dio

●メッセ102四街道店(千葉)
◇MBAC 大会 11/6・16名
シングル戦
優勝:メカルコ@B88(青子)
2位: クロガネA 3位:弓塚@HKR
ランダム2on2
優勝:じゃむ(ワラキア)、メカルコ@B88(青子)
2位: サイコガーデン@ひぐらし、クロガネA
3位: 兎、亜沙@バーベナ
◇SFIII 3rd 大会 11/13・14名
シングル戦
優勝:山崎(トゥエルヴ)
2位: アロハ 3位:ユオ
ランダム2on2
優勝:アロハ(オロ)、兄ウメ(まこと)
2位: 山崎、ゆお
3位:ピノAB7、りょーた
◇GGXX SLASH 大会 11/23・16名
優勝:Zavel1号(紗夢)
2位: 兄うめ 3位:N,O

●大久保アルファステーション(東京)
餓狼伝説SP 大会 11/6・18名
優勝:AKIRA(ビリー)
2位: 与作 3位:GARO坊
◇KOF'95 大会 11/6・17名
優勝:すいごい相手(京、紅丸、ジョー)
2位: サニー 3位:ビート北野
◇MBAC 大会 11/6・18名
優勝:しき(軋間紅摩)
2位: 高 3位:ぎや
◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル 11/20・28名
優勝:サイア
2位: ARK 3位:おのっち
◇サムスピ 天下一剣客伝 関東一剣客祭予選 11/20・50名
優勝:りおす(いろは)
2位: T 3位:シン
◇RB餓狼伝説2 大会 11/26・24名
優勝:リックたん／Y(リック)、カワセ(タン)
2位: 私立ガミアン女学園／ガミガミ、アンク
3位: 帽子と逆毛／エイジ、ねぎま!?

●石神井公園駅前センター(東京)
◇GGXX SLASH 2on2 11/20・28名
優勝:どう見ても投げ化けです 本当にありがとうございました／ラークメン(メイ)、はる(テスタメント)
◇MBAC 2on2 11/5・38名
優勝:レテルフォー／人形(弓塚さつき)、レテル(遠野志貴)
◇鉄拳5 3on3 11/19・42名
優勝:ノリで邪魔しにきました／TERU(ブルース)、アサノ(シャオユウ)、シロー(スティーブ)
◇ガンダムSEED 4on4 11/23・56名
優勝:ワララ～／マキシマ(ストライク(バズーカ))、ヒコ(フリーダム)、ネン(ジャスティス)、ワラ(デュエル)

●ゲーム ラビリンス(東京)
◇MBAC ランダム2on2 11/12・20名
優勝:ひとりあそび／カネゴン(吸血鬼シオン)、イシマツ(遠野志貴)
2位: せっかくのランダムなのに身内かよ!
3位: 愛しい幽々子様へ
◇GGXX SLASH 大会 11/13・14名
優勝:ペン(ソル)
2位: ピピル～ 3位:デコル
◇GGXX SLASH ランダム2on2 11/16・14名
優勝:困ったら前HS／ロン(ファウスト)、ラーク(メイ)
2位: ボブ狩り 3位:親友返上

●ハンピアード東京(東京)
◇GGXX SLASH 3on3 11/13・24名
優勝:Lv.マスタニ／ひかる(ジョニー)、北朝鮮(カイ)、ざざ(テスタメント)
2位: ニョロ郎／セイント(ミリア)、ときど(カイ)、ドミー(闇慈)
◇ガンダムSEED 2on2 11/13・14名
優勝:ユダ(バスター)、アラスシ(ルージュ)
2位: イウエー(ルージュ)、ROSE(ブリッツ)

●池袋アリス(東京)
◇VF4 FT 影丸OFF会 11/13
個人戦(29名)
優勝:こえど
2位: エド 3位:ジン、ひろし
3on3(27名)
優勝:ふ～ど、ハッスル、ゆう太
2位: ひろし、通天閣、まるひこ
3位: 厳流影、キクソン、キャサ夫

●ゲームファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)
◇ガンダムSEED 2on2 11/19・26名
優勝:湯山雀鬼ー／エペ(ラゴゥ)、レチ(ジャスティス)
2位: ZONO／連邦兵(Lストライク)、ののの(Sストライク)

●アミューズランド ガディス(富山)
◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 11/3・13名
優勝:天獄(狂死郎)
2位: ハル 3位:ツンデレヲウ
◇KOF 2002 ランバト 11/5・10名
優勝:イノケン
2位: ダブル 3位:ハタ
◇ティンクルスター スプライツ 大会 11/13・13名
優勝:赤目猫
2位: 東 3位:Mr☆スプライツ
◇SFIII 3rd 大会 11/26・12名
優勝:Dir(春麗)
2位: 東 3位:平井、ノリ

●ゲームセンター テクノポリス(新潟)
◇ガンダムSEED ランダム2on2 11/13・22名
優勝:アアア、フィル=ラグ
2位: ナオフロ、ハルキ種長 3位:かのうお、鬼作
◇VF4 FT ランダム2on2 11/19・10名
優勝:コミたん、おかみ
2位: スチーム係長、田中 3位:最下位・メイドの兎、なめさん

●ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)
◇GGXX SLASH ランバト 11/10・83名
優勝:ススム(チップ)
2位: R.F 3位:切り捨て御免
◇VF4 FT ランバト 11/12・20名
優勝:豆蔵(ウルフ)
2位: フーミン
◇三国志大戦 大会 11/13・32名
優勝:飛翔兎
2位: かんとん
◇MBAC 2on2 11/13・172名
優勝:出口小路／どれみふぁでぐち(都古)、そらしどこうじ(軋間)
2位: 少年+1／少年、カイ
3位: レンのしあがりぐあい／るぅ、てぃーる
◇クイズ マジックアカデミー ランバト 11/19・44名
優勝:レキ
2位: さやかたん 3位:アルベール
◇SFIII 3rd ランバト 11/19・40名
優勝:はやお(ヒューゴー)
2位: ツムーン 3位:ドット
◇ストZERO3 ランバト 11/20・34名
優勝:ネコノヒ(サガット)
2位: マジカル 3位:カントナ
◇アヴァロンの鍵 弐 ランバト 11/20・13名
優勝:コスミーナ
2位: トュ 3位:シール
◇GGXX SLASH ランバト 11/23・113名
優勝:MDR(チップ)
2位: でぃ 3位:おみと

●KO-HATSU(コーハツ)(大阪)
◇ランブルフィッシュ 2 ランダム2on2 11/5・13名
優勝:毒(ヴィレン)、J(ランダムセレクト)
◇ランブルフィッシュ 2 ランバト 11/5・13名
優勝:J(アラン)
2位: サワムラ 3位:K.I
◇サムスピ 天下一剣客伝 ランバト 11/5・31名
優勝:やま(いろは)
2位: ゆた 3位:ダモス
◇旋光の輪舞 大会 11/12・10名
優勝:ケツが全一(ファビアン・A)
2位: へんたい@ザマギ

1/14	20:00	KOF XI 大会
1/15	20:00	超ドラゴンボールZ 大会
1/21	20:00	GGXX SLASH 大会
1/22	17:00	ガンダムSEED 2on2
1/22	20:00	サムスピ 天下一剣客伝 大会
1/28	20:00	KOF XI 大会

福岡県

★MAHODO（マホードー）

北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://zmahodoz.fc2web.com/mein.htm

1/7	18:00	北斗の拳 大会
1/14	18:00	MBAC 2on2
1/21	18:00	旋光の輪舞 大会
1/28	18:00	GGXX SLASH 3on3

※すべて参加費100円

長崎県

★楽市楽座佐世保店

佐世保市大塔町1861-12 ☎0956-34-4101

1/8	19:00	WCCF 大会
1/15	14:00	三国志大戦 大会
1/22	15:00	ゾイドインフィニティ EX 大会
1/29	15:00	アヴァロンの鍵 大会

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーにアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先 ③参加資格、参加方法 ④ルール ⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、
開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
**※情報申請の締切日は毎月異なります（大体毎月6日頃です）。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、
前もってイベント準備会までご連絡ください。**

**〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com**

◇**MBAC 2on2 11/12・30名**
優勝：アポリタン（ネロ）、K山（ネロ）
2位：tーる、カイ
◇**サムスピ 天下一剣客伝 2on2 11/13・16名**
優勝：やま（アースクエイク）、とれとれえもん。[illegible]
2位：神鷹、ティシュー
◇**ランブルフィッシュ 2 ランダム 2on2 11/19・14名**
優勝：毒（ラッド）、ゾンビ（ランダムセレクト）
◇**ランブルフィッシュ 2 ランバト 11/19・14名**
優勝：和辻（ベアトリス）
2位：K 3位：ズン
◇**サムスピ 天下一剣客伝 ランバト 11/19・35名**
優勝：やま（レラ）
2位：和辻 3位：中尉
◇**MBAC 2on2 11/26・19名**
優勝：HIR（暴走アルク）、nekooとか。（吸血鬼シオン）
2位：あ～く、テラキモオタwwG01
◇**サムスピ 天下一剣客伝 2on2 11/27・17名**
優勝：テル（閑丸）、ダモス（蒼月）
2位：やま、キース

●チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
◇**GGXX SLASH チャレンジャー杯予選 11/3・46名**
優勝：最強コンビ／P.C（ソル）、おみと（ジョニー）
2位：帰ってROでもするか…／メソ、ロズ
3位：得正広告部／がっちょ、QOL
◇**GGXX SLASH 大会 11/6・10名**
優勝：グレ彦（闇慈）
2位：P！ 3位：04ナイト
◇**MBAC 大会 11/13・13名**
優勝：オカジー（軋間紅摩）
2位：セバスちゃん 3位：こだま
◇**GGXX SLASH 2on2 11/20・14名**
優勝：メルブラ(・∀・)やろうぜ／コウ（ソル）、レナ（ミリア）
2位：トムにおまかせ／トムよしい、座長
3位：どうみても中堅です／グレ彦、上村
◇**ガンダムSEED 2on2 11/23・10名**
優勝：ブラッドタイプAB／いの（ジャスティス）、ジン（Aストライク）
2位：ブラザーズ／ブルガリア、スズラン
3位：逆襲の三バカ／ヴァイス、コウイチ
◇**GGXX SLASH 3on3 11/27・15名**
優勝：森のくまさん♪／コウタ（ソル）、アロエリーナ（ミリア）、フシノブ（紗夢）
2位：えんじじる／六合、ANG、けだこ
3位：セクロスピストルズ／アマギン、ZACHO、ジャッカル

●チャレンジャー 関大前店（大阪）
◇**三国志大戦 大会 11/5・16名**
優勝：まっぴー
2位：瓜鴻
◇**GGXX SLASH チャレンジャー杯予選 11/6・28名**
優勝：一回くらい負けたいです
2位：一回くらい勝ちたいです
3位：口ずさむY・T
◇**鉄拳5 大会 11/12・10名**
優勝：ザ・パンチ（スティーブ）
2位：パンダ 3位：フカヒレ
◇**ガンダムSEED 大会 11/13・24名**
優勝：ガンダムNEET
2位：わからせられる者達
3位：バイトで遅れたもち参上！
◇**GGXX SLASH チャレンジャー杯予選 11/26・16名**
優勝：産近甲龍
2位：れんだといっしょ
3位：三時間半かけてここまで来ました
◇**GGXX SLASH チャレンジャー杯決勝 11/26・32名**
優勝：一回くらい負けたいです
2位：チームやすのぶ 3位：ピクドの悪戯

●チャレンジャー土居店（大阪）
◇**MBAC 大会 11/27・12名**
優勝：キャメイ@（シエル）
2位：K 3位：T

●ゲームプラザ VIP茨木（大阪）
◇**カプエス2 大会 11/5・18名**
優勝：YSK（さくら・ベガ・ブランカ・Aグルーヴ）
2位：ほんじゅー 3位：馬
◇**カプエス2 2on2 11/5・18名**
優勝：ほんじゅー（キャミィ・ケン・サガット・Aグルーヴ）、ライ（響・サガット・舞・Kグルーヴ）
2位：ナカちゃん・SAW
◇**MBAC 大会 11/6・20名**
優勝：ジャガー（七夜）
2位：運まかせ 3位：暁
◇**鉄騎MOW 大会 11/12・10名**
優勝：栗（ジェイフン）
2位：アナベル 3位：卓球王（仮）
◇**GGXX SLASH 大会 11/13・10名**
優勝：T（ポチョムキン）
2位：SIN 3位：みつる
◇**ヴァンパイアセイヴァー 大会 11/19・14名**
優勝：Sako（バレッタ）
2位：C 3位：だら
◇**月華の剣士2 大会 11/20・17名**
優勝：生協の白石さん（嘉神）
2位：モルスァ 3位：ばーすでー
◇**月華の剣士2 大会 11/20・15名**
優勝：ポップン勢（あかり・力）
2位：チョップで頃していいですか
◇**KOF XI 大会 11/23・10名**
優勝：ユンボ（牙刀・京・ダック）
2位：K.K 3位：ミナミ
◇**SFIII 3rd 大会 11/26・10名**
優勝：エクセル（まこと）
2位：エイジ 3位：兄セン
◇**ストZERO3 大会 11/27・12名**
優勝：マサ（ゴウキ）
2位：カントナ 3位：火澄

●ハイテクランド セガ アビオン（大阪）
◇**サムスピ 天下一剣客伝 大会 11/6・16名**
優勝：害房!?はぁ!?しらんし!!／REUNION、K@シスプリと間違えました、キモ→タ☆
2位：打倒エローザ／テイル、カオス、P
3位：Moriri feat.あ～きぃ／Moriri、あ～きぃ
◇**GGXX SLASH 大会 11/20・10名**
優勝：佐々木 直人（エディ）
2位：霊宝 3位：たぶん

●セガ 三宮 SANX（兵庫）
◇**GGXX SLASH ランバト**
11/5
優勝：首領（ソル）
2位：みや 3位：BSE
11/12
優勝：壁際のDC（ジョニー）
2位：yua 3位：少年
11/19
優勝：蝿（スレイヤー）
2位：ヲシゲ 3位：BSE
◇**バーチャロン オラタン5.66 大会 11/5・10名**
優勝：もこちゃん（ライデン）
2位：でくまる 3位：うるく
◇**ゾイドインフィニティ EX 大会 11/12・16名**
優勝：ゴリラスP（ディバイソン）
2位：K 3位：P-チン陵辱成功
◇**旋光の輪舞 大会 11/19・10名**
優勝：T.T（ペク・B）
2位：Luro 3位：K.K
◇**サムスピ 天下一剣客伝 ランバト 11/20・26名**
優勝：中尉様（右京）
2位：ティシュー 3位：ゆた
◇**GGXX SLASH 中国・四国親善3on3 11/26・90名**
優勝：フォークダンスDEなるレイソ／レイソ（チップ）、to-ru（梅喧）、マリオ（ソル）
2位：にくきゅうとつぶみんと
3位：風のように久本

●ピタゴラスMQ（和歌山）
◇**MBAC ランバト 11/5・19名**
優勝：ネリネ備（翡翠&琥珀）
2位：arc
◇**三国志大戦 大会 11/6・17名**
優勝：殺殺殺
2位：HMA
◇**GGXX SLASH ランバト 11/12・15名**
優勝：ザルカウィ（エディ）
2位：ウサマ
◇**クイズ マジックアカデミー 大会 11/13・20名**
優勝：NOBU
2位：JRカモツ
◇**ガンダムSEED2on2 11/19・20名**
優勝：ボェー／ニ（ラゴウ）、ユーバー（フリーダム）
2位：ユーバーカリ
◇**三国志大戦 大会 10/21・17名**
優勝：あ、ちょおま（【R】許褚、【U】典韋、【R】荀彧、【C】曹植、【R】郭嘉）
2位：小喬♀
◇**MBAC 2on2 11/25・27名**
優勝：シャッフルNinNin／こうじ（軋間紅摩）、まるす（アルク）
2位：リオはゆづのヨメ!!
◇**ZガンダムDX 2on2 11/26・14名**
優勝：ニネ／ニタク（シャア専用ゲルググ）、ネコ（ギャプラン）
2位：赤ア兵
◇**GGXX SLASH 3on3 11/26・15人**
優勝：しっきーたんおめでとう／ムーシャ（闇慈）、ZR（スレイヤー）、しっきー（ソル）
2位：Nostalgia
◇**クイズ マジックアカデミー 大会 11/27・16名**
優勝：けんさん@岸和田
2位：よいこ

●ゲームスポット ハロウィン（島根）
◇**MBAC ランバト 11/12・10名**
優勝：出雲D！（ネロ）
2位：白 3位：おーけ
◇**SFIII 3rd ランバト 11/19・11名**
優勝：滅殺野郎（ユリアン）
2位：暗黒野郎 3位：ミシマ
◇**GGXX SLASH ランバト 11/26・20名**
優勝：ハク（ポチョムキン）
2位：汚肉 3位：ミシマ

●ファンタジスタ（岡山）
◇**MBAC 大会 11/5・18名**
優勝：腐乱拳（都古）
2位：山本 3位：ユダ
◇**カプエス2 大会 11/5・14名**
優勝：893の人（ロレント、チャン、サガット・Kグルーヴ）
2位：羽 3位：HEN
◇**サムスピ 天下一剣客伝 大会 11/6・23名**
優勝：久（火月）
2位：まゴット 3位：ONE
◇**VF4 FT ランバト 11/12・12名**
優勝：かるぅ（ウルフ）
2位：みくり 3位：きょちょ、ごえもん
◇**GGXX SLASH 大会 11/13・20名**
優勝：つぶ（A.B.A）
2位：かいちょ 3位：ダーク
◇**SFIII 3rd 大会 11/19・10名**
優勝：ムナカタ（ダッドリー）
2位：ゲジヒト 3位：ヤヒロ
◇**サムスピ 天下一剣客伝 大会 11/20・21名**
優勝：ほうる（閑丸）
2位：ティッシュA 3位：久
◇**VF4 FT 3on3 11/26・30名**
優勝：あつしとまのっち／たつお（シュン）、らんぶらぁ（アオイ）、べ～んず（ブラッド）
2位：天使隊／どんあき、がちゃ、ちぇ
3位：助っ人みくり／みくり、はち、まむー
きょうの猫村さん／ヨドリバジャッキー、たけのこぶくろ、ぶっさし
◇**GGXX SLASH 大会 11/27・21名**
優勝：つぶ（A.B.A）
2位：腐乱拳 3位：つぶ2号

●プロバックス JOYサンモール店（広島）
◇**旋光の輪舞 大会 11/6・16名**
優勝：冒険野郎マクガイバー（ミカ・B）
2位：香々 3位：海山羊
◇**KOF XI 大会 11/13・13名**
優勝：タール（牙刀、クーラ、庵）
2位：RYOSUKE 3位：AAA
◇**GGXX SLASH 3on3 11/20・55名**
優勝：セイントまだ?／ヒラ（イノ）、キム（テスタメント）、苺（聖騎士団ソル）
2位：うろんなチーム／みかみ、リッキー、ユーリ
3位：無理ゴツ／フースーヤ、ヨーゼフ、ギルがメッシュ
◇**ガンダムSEED 2on2 11/27・20名**
優勝：てきとー／カァルマ（ザウート）、アォ犬（プロヴィデンス）
2位：LAP／ロウ、イチヂク 3位：ウニョラーズ／オー、ウー

●アミューズメントスペースMAHODO（福岡）
◇**MBAC ランダム2on2 11/5・41名**
優勝：X'（レン）、もぉん（アルク）
2位：我流、逆転裁判
3位：病み、ツンデレール@リハビリ中 ワル介@遊道楽1号店、オカダ
◇**サムスピ 天下一剣客伝 大会 11/12・17名**
優勝：OPA期待の東（我旺）
2位：OPA期待のながれ@永遠に続くサティスファクション 3位：ABA
◇**GGXX SLASH 大会 11/19・14名**
優勝：爆走天使82（ソル）
2位：遠見秋紘198x 3位：ねばっこい喋り方の人
◇**GGXX SLASH 3on3 11/20・26名**
優勝：ブリカゲロウ／TOMO（ブリジット）、JGM（スレイヤー）、うしろ（聖騎士団ソル）
2位：2on2／勇、タウ
3位：腹黒すぎて入院中／KZO、ジャックの小次郎、ヤズ@GOE
◇**旋光の輪舞 大会 11/26・20名**
優勝：S@マイメロディ（櫻子・A）
2位：かがみ 3位：SHU2

今月の猛者！

今月は、兵庫・セガ 三宮 SANXで11/26に開催された、『GGXX SLASH』中国・四国親善3on3の結果をお届け。
関西方面からも強豪プレイヤーたちが集い、参加人数は実に30チーム90名！ 当日はライブモニターが設置されたこともあり、店の外にまでギャラリーができるほどの盛り上がりを見せたようです。
そんな中、激戦を制したのが右の三人。闘劇'06への参加も期待していますよ！

優勝チーム【フォークダンスDEなるレイソ】左から、「to-ru」、「レイソ」、「マリオ」。

使って遊べる!!

アルカディアクーポン

使えばアルカディアが実質300円引き(笑)になるこのコーナーも、装い新たに新装開店! 新作を遊び倒そう!

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 今月の新規加盟店舗はありません。

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail: location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不可となります。そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

マンガ:今井神

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	宮城県名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370 1	☎027-364-8183
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5 3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
群馬県	セガ ワールド 伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中嶋ビルB1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40 1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1F~2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1~1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F~3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F~4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F~3F	☎03-3200-0884
東京都	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1~4F	☎0426-48-1288
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2 5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	東京都中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビルB1~1F	☎042-769-9474
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
新潟県	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
新潟県	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
新潟県	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387

※1**アドアーズ**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2**トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3**セガ ワールド 中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.33

愛知県 遊屋楽造

店舗情報

住　所　:羽島市竹鼻町狐穴448
電話番号:058-393-3979
営業時間:9:00～翌6:00
URL:http://www.asobiyarakuzou.com/

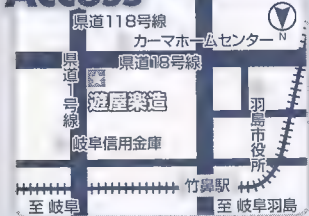
対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※店内のすべてのゲームに対応！

スタッフより

いろいろなイベントで盛り上がっているお店です。よかったらホームページも見てくださいね！

Access

県道1号線沿いにある、赤い建物が目印。名鉄竹鼻線 竹鼻駅からは徒歩で約20分強。

千葉県 アミューズメントスポット わくわく

店舗情報

住　所　:市川市市川3-29-7 KSビル1F
電話番号:047-324-8228
営業時間:10:00～24:00
URL:http://www22.big.or.jp/~mika_s/

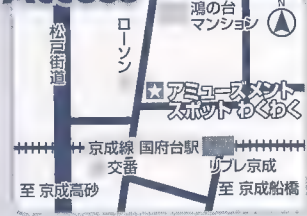
対応ゲーム

ビデオ

※ただし、バーサスシティ筐体を除く

スタッフより

『GGXX SLASH』、『ケツイ』などを始め、『餓狼伝説SP』、『真サムライスピリッツ』までそろっています！『ハイパーストII』など、店員が対戦相手になりますよ！

Access

京成本線 国府台駅から徒歩30秒。改札を出てすぐ左側、ローソンの向かい。

コピーすると使用できなくなります　アルカディアクーポン

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

都道府県	店名	住所	電話
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町12 ベルタウン 2F	☎0598-26-7055
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	滋賀県大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAIII(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティリノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビルB1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎06-6352-3007
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
奈良県	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	鳥取県倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798 2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2 2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1 10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	セガ ワールド 多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2 8-3	☎097-593-5224
大分県	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島県鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

11月20日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

Get the Top Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ザ・キング・オブ・ファイターズ XI		7,209,400	永岡拓朗ですけん	ゲームスポットハロウィン（島根）
ラジルギ		132,667,830	HAM	個人申請 プレイシティ車庫前（京都）
アンダーディフィート		6,309,650	がっきー	ゲームプラザキューティ（大阪）
ギルティギア イグゼクス スラッシュ		51,363,000	FJC 梅姐キタコレ	個人申請 カジノ京町（福岡）
ポップンミュージック13 カーニバル	Hバリバリ	389,945	オッチー	ゲームランド おにごっこ（三重）
鋳薔薇	1P側	27,256,700	お茶まにあ-KMT	個人申請 ams東バイパス店（熊本）
	2P側	23,013,690	ダメすぎ!!Y.S.333	
スリルドライブ3	EUROPE	2'41"62	ヌクヌク-パイちゃん@猫娘と食っちゃ寝	個人申請 アーバンスクエア大須店（愛知）
機動戦士ガンダムSEED 連合 VS Z.A.F.T.	シングル	38,890	K助	ゲームBOX.Q2（愛知）
	チーム	66,010	ヒビキ K助	
旋光の輪舞 NEW Ver.	カレル・ヴェルフェル	51,292,310	お疲レル	えの木（高知）
	ツィーラン	55,975,030	EOT@ツイーきゅんのすごい お尻	グッディ21（東京）
	ベルナ	41,618,920	これで獲ったと思うなよ～！MTB娘さきお	ハイテクセガ盛岡（岩手）
	ファビアン・ザ・ファストマン	42,705,370	王子D.S.麻生@穴狙い	個人申請 セブンアイランド（神奈川）
セイギノヒーロー		3,822,840	M.T@Team Gun-Powers	個人申請 ネプチューン（東京）
翼神	EAGLE	1787京8884兆8357億1669万1630	十日間がんばりました DBS	個人申請 東京レジャーランド小岩店（東京）
ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY	ASAP	8,323	MAXI@ DSトレーニング中	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計（熊本）
	BEMANI	7,240	MAXI@ 帰ってきました	
	REFINED	7,673	鶏GALA@スボルァブッコミ足跡	
	TEMPEST	9,520	MAXI@療養中	
	BeForU	6,932	CRASS	ピタゴラスMQ（和歌山）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
虫姫さま	マニアック（装置あり）	2,693,609,794	はいてない重力神さん ＼（^0^）／	グッデイ21（東京）
	ウルトラ（装置あり）	1,327,955,033	ダメK.K まだ先は長い…	
バトルギア 4	初級 逆走	2'13"656	.503	ジョイテックスクエア中川店（愛知）
	中級 順走	2'31"223	ABE	
	弩級 逆走	3'08"720	MISZ	
	超上級 逆走	2'19"157	8110	大久保アルファステーション（東京）
	超上級 順走	2'17"456	うそ2000	
お手並み拝見FINAL	ZOO KEEPER	1,182,300	LAOS-長田仙人	えの木（高知）
雷電III	1Pプレイ	18,631,290	木之本まいん	個人申請 プラボ中野店（東京）
ぷよぷよフィーバー	わくわく	2,037,859	服部	ゲームBOX.Q2
メタルスラッグ 5		13,843,510	WSM-NOB	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計（熊本）
エスプガルーダ	タテハ	72,581,190	うどん総帥 WSM-F.K	個人申請 アカトンボ西新店（福岡）
TETRIS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD-EASY	1,220	A.S まだまだ頑張れそうです。	デイトナIII（埼玉）
鉄拳5 Version.5.1	シャオユウ	2'24"86	乱入されたら切腹にかぎる。天才前園様	ABABA天神橋店（大阪）
	フェン	1'58"03	ALZ-エロ親善大使	
	ロウ	1'31"83	野口に豊田でジャイアンツ哀 天才前園様	
	ジュリア	2'17"80	ラスト1本負け。	GAME'S MILK（京都）
	ニーナ	1'34"83	どうせやっても…	
	レイ	1'50"60	来月がんばりません。	
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	赤城下り	2'19"712	たくら	ゲームランド おにごっこ（三重）
	妙義左回り	2'52"884	RRL-渋谷英毅	イミグランデ 相模原店（神奈川）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	アルクェイド	4,480,700	チョンボ、沖和、錆和かよ！馬鹿かお前は！	デイトナⅢ（埼玉）
	ネロ・カオス	3,195,800	新台「ハローT.B ライトニングVer」	
	メカヒスイ	3,247,000	もしかしたら…ほんとうに…KOL？	
	ワラキアの夜	3,238,900	ハイスコア続行に感謝。	
	遠野 志貴	5,054,400	ToHeart2X-RATEで廃人続出？	
	吸血鬼シオン	4,760,200	たぶん…きっと…いつのまにか…さきお？	
	七夜 志貴	5,180,000	○○は株式会社INHを応援しています。	
	蒼崎 青子	3,371,600	T.Bは仙台で頑張っているそうです。	
	猫アルク	3,982,500	出版コードに抵触するネームは控えて下さい	
	翡翠	3,886,900	○○はサイトロンを応援しています。	
	軋間 紅摩	5,901,100	第3停止 T.Bピースは通常確定演出。	
トライジール		5,568,620	ACF	GAME'S MILK（京都）
狙撃-SOGEKI-	ストーリー	3,062,200	JKP正規軍健在 JKP-RDX	個人申請 ROUND1川西店（兵庫）
ザ・キング・オブ・ルート66		348,040	JKP-RDX	個人申請 ユーパラ神戸ハーバーランド店（兵庫）
メタルスラッグ2		9,307,730	メタスラXのポスターもらっちゃいました！	電脳遊園地ハリケーン 鹿屋店（鹿児島）
紫炎龍		69,858,260	感無量です…との仕様-Ⓣ	マットマウスパートⅡ（神奈川）
ナムコクラシックコレクション Vol.1	マッピー オリジナル	487,200	Y.F	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,241,100	M.T	個人申請 ハイテクランド ミカド（東京）
ブラックハート	連付き	2129900 (3-8)	SYO	個人申請 ハイテクランド ミカド（東京）
セクシーパロディウス	シューティングスター	7,010,500	ALZ-H.M	ABABA天神橋店（大阪）
マイティ！パン	パニック	2,803,500	DAB.S	デイトナⅢ（埼玉）
ダッシュ野郎		279,160	VERTEX-Y.W	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）
魔法大作戦	ミヤモト	3,907,020	戦国人	ドリーム・ダウンタウン 合同集計（宮城）
龍虎の拳2	Mr.BIG	3,740,460	D.I	ゲームプラザキューティ（大阪）
	タクマ	3,305,181		
	ロバート	2,924,070		
ガンフロンティア		2,363,630	DBS	デイトナⅢ（埼玉）
オーダイン	クリスタル	775,400	1,344,480 TEN	GAME'S MILK（京都）
クラックダウン	新Ver.	5,239,836	（株）セクハラ物産Ⓡ ☆時間内発射無制限★	個人申請 ゲームセンタージャンボ（東京）

講評

『ラジルギ』は、スコア倍率16倍の維持とアイテムの回収が決め手。ステージ道中では早回しが基本だ。ただし4面だけは、稼ぎに都合が悪い現象が起きるので、早回しを控えめにする必要がある。ボス戦ではパーツ破壊と、粘ってのザコ稼ぎ。ボスの素点は低いのでボスを逃がしてでも最後まで稼ぎ切った方が高くなる模様。さらに4ボスはパーツを残して、出現する車で稼いでいるとのこと。

また、5面道中で出現する隠しアイテムは回収すると、ライフが全回復した上で1700万点近くのスコアが加算される。これの回収は必須事項だ（出現条件はアイテム取得率98%以上）。ちなみにトップはワイドショットを使用してのスコアとなっている。

『アンダーディフィート』は基本点の高い敵を、どれだけオプションショットで倒していけるかの勝負。中でもボスへの止めはオプションショットで行なうのがスコアを狙う上での必須事項になる。さらに3、5面では早回しの要素も絡んでくるが、現段階ではまだ難しいようで、今回は2周クリアがギリギリ間に合ったという感じだ。

『鋳薔薇』は2ボスで新しい稼ぎが発覚。これは2ボス第4形態であることをすると、ボスが無敵になって攻撃をしてこなくなるというもの。ボスが逃げるまでの間、バーナー×3で撃ち込むと、撃ち込み点で約230万点ほど稼げるのだ。また、決まればラスボスだけで1000万点前後稼ぐことも可能というコメントもあり、熊本勢のすごさを実感されられた。

『エスプガルーダ』の【タテハ】はこれまで涙をのんできたF.K氏が悲願のトップ！ 3面中ボスのパターンが進化したそうで、運の良さもあり、破壊時2020万点だったそうだ。だが、精神的には厳しいようで『もーやりたくない！』と個人申請用紙に書かれていた（笑）。

HIGH-SCORE CLOSE UP !

パズル！虫姫たま

20,035,900

BOS.U

グッデイ21（東京）

驚異の頭脳“BOS.U”先生！

前もってレバーを引いておいて玉が着地した瞬間にタイムングよく発射する『カウンターヒット』。これは他の威力2倍、スコアも2倍になるというもので、すべてこれで発射するのが基本になる。

またフィールド内の（？）玉の中にはこれを消すとエクストラステージをプレイできるのでこれを確実に逃さないことも必須事項だ。

もっとも高くなるルート選択と各ステージの崩し方はほぼ完璧なレベルで煮詰まってきているようで、今回のスコアから大幅な更新はまずありえないだろう。

グッデイ21にはトップのBOS.U氏以外にももう1名2000万点台のスコアをマークしたプレイヤーがおり、その層の厚さには今回も非常に驚かされた。

お詫びと訂正

アルカディア1月号（No.68）に掲載したスコアに誤りがありました。『ネオジオ バトルコロシアム』は、グッドマンクリアのスコアであることが判明したため全国一位となります。

『テトリス・ザ・グランドマスター 3』は過去のスコアを更新していませんでした。最終スコアは以下の通りとなります。また、集計ルールに不備があったため、改めて212ページで告知しております。スコアラーの皆さま、読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ネオジオ バトルコロシアム		30人抜き	井上 鉄哉	チャレンジャーABABA天神橋店&京橋店（大阪）
TETRIS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD-MASTER	5'58"36 (Lv1300)	「テト鬼」コーリャン	個人申請 Pier21小平店（東京）
	CLASSIC-SHIRASE	5'31"90 (Lv1300)	DB	個人申請 コンピューターランド向ヶ丘店（神奈川）

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

鉄拳5 DARK RESURRECTION

【タイム】の一部門で集計します。

■工場出荷設定[Difficulty level : MEDIUM、Fight count<1P game> : 2、Life bar <1P game> : NORMAL、Guard damage : OFF、Neutral guard : ON、Round time : 60]

TETRIS THE GRAND MASTER 3 TERROR-INSTINCT

集計部門は【WORLD-EASY】、【WORLD-MASTER】、【WORLD-SAKURA】、【WORLD-SHIRASE】、【CLASSIC-EASY】、【CLASSIC-MASTER】、【CLASSIC-SAKURA】、【CLASSIC-SHIRASE】の8部門です。

※それぞれのRULEで【EASY】をスコア、【SAKURA】をEX7面クリア必須のタイム、【MASTER】をランク（ランクm以上はすべてmとみなします）優先のレベル数（ALLクリアの場合はランク優先のタイムで集計）、【SHIRASE】をレベル数（ALLクリアの場合はレベル数優先のタイム）で集計します。

■工場出荷設定[集計に影響する設定はありません]

エスプガルーダII

【アサギ】、【アゲハ】、【タテハ】の3部門で集計します。

■工場出荷設定[DIFFICULTY : 2、EXTEND SETTING : 1ST : 15000000PTS : 2ND : 35000000PTS、LIFE STOCK : 3]

GuitarFreaksV2

一人用プレイのスコアを【スタンダード】の1部門で集計します。
※カードの使用は問いません。

■工場出荷設定[DIFFICULTY STANDARD : 4 : MEDIUM、MAXSTAGE STANDARD : 3]

DrumManiaV2

一人用プレイのスコアを【スタンダード】の1部門で集計します。
※カードの使用は問いません。

■工場出荷設定[DIFFICULTY STANDARD : 4 : MEDIUM、MAX STAGE STANDARD : 3]

君もチャレンジ　ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

①：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②：まず下の用紙を切り取り、141％に拡大コピーする。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。

ゲーム名　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前　電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　●申請方法と申請枚数　□ハガキ（　）枚□FAX（　）枚

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4：大型筐体物の改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

次回集計
（アルカディア4月号掲載）は
2006年1月15日（日）
までに出されたスコアで、
1月18（水）当日消印まで有効です。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ハイスコア集計店一覧

GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
フリーウェイ八戸店		
八戸市長苗代4-1-20	【営】11:00～24:00（日・祝は10:00～24:00）	☎0178-20-5612
ハイテク セガ 盛岡	http://www.sega-am.jp/	
盛岡市大通2-6-11	【営】9:00～24 00	☎019 623-2562
ゲームセンタードリーム		
仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9 30～21:50	☎022-224-1046
デイトナⅢ		
川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	
川越市脇田町9-3 Kスクエアヒル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
ゲームビンゴ	http://www.game-bingo.com/	
市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
西千葉スターダスト		
千葉市中央区春日2-25-4	【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
トライアミューズメントタワー	http://www.try-inc.co.jp/tower/	
千代田区外神田4-3-10	【営】10:00～24:00	☎03-5295-2345
グッデイ21		
江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
新宿区百人町2-17-2 アルファヒル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
AMUSEMENT LAND Kentagon		
新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
AMUSEMENT LAND Kyontagon		
新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
プレイシティキャロット巣鴨店		
豊島区巣鴨1 15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
ゲームスタジオキューブ		
板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
マットマウスパートⅡ	http://www13.ocn.ne.jp/~matmouse/	
川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
イミグランデ 相模原店		
相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
ロングラン万代		
新潟市万代1-1-26	【営】10:00～24:00	☎025 245-0202
ゲームコンドル 駒形本店	http://www.geocities.jp/de6800/	
静岡市駒形通1-1-33	【営】10:00～24:00	☎054-253-0161
ゲームブルース		
大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26 6777
ゲームランド おにごっこ		
松阪市日野町12 ベルタウン 2F	【営】10:00～21:00	☎0598-26-7055
GAME's WiLL		
京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075 711-1435
GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
チャレンジャー ABABA天神橋店		
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
チャレンジャー 京橋店		
大阪市都島区東野田町5-1-19	【営】10:00～24:00	☎06-6135-7610
ゲームプラザキューティ		
大阪市浪速区恵美須東2-3-17	【営】10:00～23:00	☎06-6632-0170
アミューズメントスタジアム豊中		
豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
和歌山市加納319-1	【営】10:00～24 00	☎073-472-3566
ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
えの木		
高知市旭町3 104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
サブカルチュア		
筑紫野市二日市北1 2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
ゲームスポット大橋		
長崎市大橋町7 17 森田ビル 1F～3F	【営】8:00～24:00	☎095-845-9619
ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
SPOLA九品寺		
熊本市九品寺5 10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
プレイシティ中央町店		
鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】24時間営業	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●レジャーパレス（北海道）
今回で最後になります。今までたくさんのスコアを出してくれたスコアラーの方々に感謝！

●ゲーム41（北海道）
702時代含め8年続いた店舗欄も今回で最後ですが、今まで男根とか食糞とかオヒョイ狩りとか書いてしまい本当にすみませんでした。そして申請してくれたスコアラーの皆さんありがとうございました。

●ゲームセンタードリーム（宮城県）
短い間でしたがダウンダウンの皆さま、担当者さま、ご協力ありがとうございました。　ドリーム担当者

●トライアミューズメントタワー（東京都）
今回で店舗枠は終了らしいですが、トライタワーではひき続き店内スコアを集計していきます。台に張り出しますので、どこどこ申請してくださーい!!

●大久保アルファステーション（東京都）
『鉄拳5DR』、『北斗の拳』、『超ドラゴンボールZ』など、対戦格闘ゲーム最新作がすべて1プレイ50円で稼働中です！　もちろん、全タイトル対人戦3本先取制です！

●ゲームスタジオ キューブ（東京都）
『鉄拳5 DR』×3セット設置、2PLAY100円で熱く稼働中！『北斗の拳』も激アツモードで稼働中!?

●マットマウスパートⅡ（神奈川県）
ハイスコアページの縮小残念です。スコアラーの皆さま今までご協力ありがとうございました。当店は今後もスコア集計店として頑張っていきます。今後もよろしくお願い致します。

●ロングラン万代（新潟県）
今年もあっという間に過ぎ去ろうとしていますな……。来年も皆さまが良きゲームライフを送れますよう、願っておりますぞ!!　　by 矢作の後継者!?@メガネ

●ゲームコンドル駒形本店（静岡県）
多分この号が出るころにはケイヴ期待の新作『エスプガルーダ II 』が入荷しているかと思われます。存分に遊び倒してくださいませ。もちろん毎週日曜日のゲーム大会の好評開催中です。寒い冬こそコンドルへ！

●ゲームブルース（岐阜県）
うちは駅前の小さな店なので、『エスプガルーダ II 』のポスターは半分に切って貼りました。

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
ハイスコア集計がいつまでも続くといいですね。

●ゲームハウス ピットイン（愛知県）
当店では今月号をもちまして掲載を終了させていただきます。今までスコアを出してくれた方々、大変お疲れさまでした。今後もピットインをどうぞよろしくお願いします。

●ゲームカレッジ（愛知県）
毎月、第２、4土曜日はゲーム大会です。希望タイトル募集中。『鉄拳5』、50円2クレで加熱中。

●天野スポーツのゲームコーナー天野ゲーム博物館（愛知県）
天野ゲーム博物館では『ダライアス』の3画面も2画面も、ともに元気です。2006年4月より4カ月間、トヨタ自動車博物館にて若者に愛されたクルマたち、若者に愛されたゲームともに展示されます。すごいよ。

●ハイテク セガ 豊田（愛知県）
レトロゲーム常設20台+α。リクエストはコーナー内のノートまでどうぞ。

●ジョイテックスクエア（愛知県）
『MJ3』が発売延期となってしまい残念でしたが、もう稼働しているころでしょう。1ゲーム100円、タイム設定も継続となりますので、ぜひご利用ください。『BG4』のタイムアタックイベント実施中です!!

●アミュージアム草津店（滋賀県）
音ゲーのスコアラーの方々も増えてはいるのですが……。格闘のスコアラーはほとんどいない状況です。新作も入荷しておりますので、一度スコアアタックなどいかがでしょう？

●GAME'S MILK（京都府）
スコアラーの皆さま、今年1年ご苦労さまでした。来年度より店舗スコア欄が無くなりますが、これまで通りのご支援をよろしくお願い致します。

●ゲームプラザQT（大阪府）
ゲームプラザQTです。ただ今改装中となっております。またね!!

●ピタゴラスMQ（和歌山県）
とうとう2005年も終わりですね今年は閉店～爆誕まで激動の1年でした。年末の入荷ラッシュはいかがでしたでしょうか？　2006年も引き続き攻め攻めの入荷ラッシュしますんで、お付き合いをば～。

●ゲームスポット ハロウィン（島根県）
闘劇予選店舗に応募しました！　どのタイトルが選ばれるか楽しみにしててくださいね!　またポンちゃんが引きこもりになりました。　by ゴッツ

●えの木（高知県）
最後に言わしてもらうけど、お前らのことが嫌いやったわ。ウソ。ごめん。みなさん元気で。

●ゲームスポット大橋（長崎県）
待望の『ドラムマニアV2』が入荷し、相変わらずの大人気!!寒い冬を、ホットなビートでフッとばしましょう！　3Fのゲーム大会も再開！　ヨロシクネ!!

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
11月24日には『ドラムV2』、『ギター V2』が入荷しました。12月からは、ドラムマニア大会、ガンダム大会といろんなイベントを開催しています。さらに『クイズマジックアカデミー 3』や新作格闘も入荷しますので遊びに来てくださいね。

●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
『GGXX SLASH』の対戦、盛り上がってます。さらにハイスコアに挑戦するシューターを急募してます!!　○和さんと○LEさん、ありがとうございます～！　次は何を用意しましょうかね……。(D3)

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

プレイシティキャロット巣鴨店

■ 住所：東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2
■ TEL：011-862-6906
■営業時間：10：00～24：00

当店は、地下鉄東西線南郷7丁目駅より徒歩5分、本郷通商店街の中心に位置しています。バランスのいいラインナップを目指すほか、地元密着型の皆さまが安心して遊べるお店を目指しています。ぜひ一度ご来店してみてください。お待ちしております。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名 ○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売されたアルカディアエクストラの中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.27
旋光の輪舞バリスティクメサイア

価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-79

『旋光の輪舞』のムックがついに登場！ 本誌で紹介しきれなかった未公開イラストなどを多数収録し、キャラクターたちの魅力がとことんまで詰まった永久保存版の一冊といえるだろう。もちろん、対戦時に知っておかなくてはならない攻撃のダメージ値や硬直時間、機体の当たり判定など、各種データもバッチリ掲載しているぞ。

ARCADIA EXTRA Vol.26
GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA

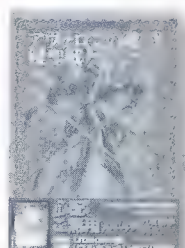
価格：1,600円(税込)
雑誌コード：61953-61

全キャラクターの技表や対戦攻略はもちろん、各種データを網羅！ 新キャラである聖騎士団ソルやA.B.Aの描き下ろしイラスト、初公開となる設定原画も掲載しているぞ。

ARCADIA EXTRA Vol.25
THE IDOLM@STER PLATINUM ALBUM

価格：1,600円(税込)
雑誌コード：61953-61

多数の書き下ろしイラストを、キャラデザの窪岡先生が担当！ 完全アクセサリーリストやコスチュームリスト、設定資料も充実!! プロデューサー必携の書といえるだろう！

ARCADIA EXTRA Vol.23
アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 魔導の夜明け

価格：1,575円(税込)
雑誌コード：61953-56

プレイヤーキャラのルーツを紐解く書き下ろしストーリーに加え、全カード解説&全カード開発コメントなどを収録！ Utakata氏による【ワルキューレゼロ】も付いているぞ。

ARCADIA EXTRA Vol.22
NEOGEO BATTLE COLISEUM MASTER GUIDE

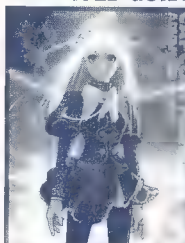
価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-57

全技の写真付き解説に加え、攻略・研究に欠かせない技数値データも完全収録。設定原画やエンディング集など、貴重な資料も満載でお届けするぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.20
鉄拳5 攻略本 質実剛拳

価格：1,659円(税込)
雑誌コード：61953-17

勝つための対戦攻略からゲームシステムの詳細な解説まで、320ページの大ボリュームで完全収録。アルカディア300日におよぶ記事の集大成！

ARCADIA EXTRA Vol.19
CAPCOM FIGHTING Jam ADVANCED GUIDE

価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-08

詳細な通常技解説に加え、必殺技はモーション付きで紹介。対戦攻略に必要な知識はこの一冊でバッチリだ。美麗なエンディングイラストも収録！

ARCADIA EXTRA Vol.17
Virtua Fighter 4 Final Tuned Orange Book-JUNKIES' LAST STAND-

価格：1,659円(税込)
雑誌コード：61952-99

全技写真付きで、発生を含めたフレーム数値まで掲載し、さらに達人による解説を加えた「超完全全技表」を完全収録。『Final Tuned』本の決定版だ！

ARCADIA EXTRA Vol.16
UNDOCUMENTED THE RUMBLE FISH だれも知らなかったT.R.F.

価格：1,344円(税込)
雑誌コード：61952-78

攻略はもちろん、開発陣へのインタビュー、キャラクターや世界観、ストーリーの解説など、ファンブックとしての要素も満載。

ARCADIA EXTRA Vol.14
THE KING OF FIGHTERS 2003 FLAME OF NOVA

価格：1,659円(税込)
雑誌コード：61952-50

新システムの徹底解析、全技の数値データや対戦攻略を収録。連続技紹介、ハイレベルな対戦を収録した特別DVDも付属！

アルカディアエクストラ バックナンバーの購入方法

書店での購入方法

アルカディアエクストラが見付からない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。
なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

猿渡編集長の

房総ゲーセン狂騒曲

第十七回　「楽園のDoor」

「ゲームメーカー・ナウ！」とともに終了かと思われた当コーナーは、その宿主を次号予告に替えてしぶとく生き延びた（笑）。さてリニューアル後、初となる今回の話題は……？

猿渡「リニューアルしました」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、このコーナーは無くなると思ったんじゃがな」

猿渡「自分も無くなると思ってました。つか、“ゲームメーカー・ナウ！”が無くなったので、その影響を受けて消滅するかと思ってたんですよ」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、この連載は人気があるのかね」

猿渡「自分もそう思ってアンケートハガキを見てみたんですが、実はこのコーナーって単独の記事としてアンケート集計されてない！」

ぶっちゃけ先生「じゃ、ひとまずこれからの人気集計が楽しみじゃな」

猿渡「いや、分からんですよ。次号予告として集計されて、このコーナーは存在しないことになるかもしれませんしね」

●

　というわけでリニューアル。雑誌名のロゴや、本の綴じや開きかた、本文の文字の組みかたなど、かなりの部分に手を付けました。

　特に、ロゴのカタカナ化と本文を横組みにしたことの理由の一つに海外への対応があります。以前の縦組みでは、欧米に向けた翻訳出版が行ないづらく、またWebとの連動など、縦組みでは難しいことも改善されるでしょう。

　これにより、ゲーメストから続く縦組みの歴史は、創刊20周年の節目に終わりを告げ、縦組みはそのDNAを分けた「闘劇魂」に引き継がれます。

　いずれにせよ、すべて前向きな気持ちで行なっておりますので、今後ともよろしくです！

●

猿渡「また、途中で会話形式が挟まるスタイルですか！　どこもリニューアルされてないんですけど！　それはともかくアルカディア大賞が決まりました」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、今年は楽だった感じじゃろ」

猿渡「会議は早かったですね、ぶっちゃけ」

ぶっちゃけ先生「……」

●

　というわけでアルカディア大賞は『鉄拳5』に決まった。詳しくは45ページを見てもらうとして、この一年を総括してみたい。

　端的にいえば、ビデオゲームに関する確実なポテンシャルを感じたということ。マスビデオと呼ばれるサテライト型のカード＆ネットワークゲームがある。それと、従来から汎用筐体に納められる対戦格闘などの基板モノのビデオゲーム。この二系統を軸にして、売れるモノは確実にある、ということ。昨今、ビデオゲームは、プライズやメダル、シール機などに押されている傾向が強い。しかし、決してそれらに負けるモノではないどころか、着実なヒット商品となり得る実感を持つことができた。大賞に選出されているゲームはどれも、それなりの成果を収めた作品が多く、来期はさらなるビデオゲームの進化と、そのステップの年になるよう期待したい。

次号予告

闘劇開演

いよいよ、始まった闘劇予選。いち早く予選を勝ち抜き、本戦出場を決めるのはだれだ？　気になるあいつは切符を手にしたのか？　エリア決勝に進むプレイヤーは？　闘いはもう始まっている。その第一報をお届けするぞ！

最速、最高、最大の攻略！

- 鉄拳5 DARK RESURRECTION（ナムコ）
- 北斗の拳（セガ）
- 機動戦士ガンダム 0079カードビルダー（バンプレスト）
- Quest of D Ver.2.0 護符の継承者（セガ）
- GUILTY GEAR XX SLASH（セガ）
- ESPGALUDA II（ケイブ／AMI）

ほか掲載タイトル多数！

次号3月号は　2006年1月30日（月）発売予定　予価650円（税込）

※内容は変更になることがあります

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■魔導ジャーナル投稿
avalcn@arcadiamagazine.com

■おしゃれ魔女 猛者and通信投稿
mosa@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■その他のコーナーへの投稿
post@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
3月号（2006年1月30日発売号）への投稿は締め切りました。
4月号（2006年2月28日発売号）への投稿もよろしく！

各コーナーへの投稿締め切り

4月号／1月16日（月）必着
5月号／2月20日（月）必着

編集後記

●12月は年末進行という忙しい時期なのだが、なんと4誌も刊行している。まず12月14日発売の『旋光の輪舞』。描き下ろしイラストも多数掲載されている、見ごたえ満点のムックだ。そして12月21日に発売された『KOF XI』のムックと「闘劇魂 Vol.2」の2誌。特に「闘劇魂」は前号に比べて格段に面白くなっているし、まだまだポテンシャルを感じる。そして4誌目が、この本誌2月号というわけだ。これだけ刊行物が多いことは、すなわちビデオゲームが活況であるとも捉えられる。作りたくても本にするテーマに乏しい状況よりも、素直に喜ぶべきだろう。2006年も、プレイヤーやオペレーター、そしてゲームメーカーと共に、こうしたうれしい悲鳴を上げていきたいものである。（猿渡）

●アルカディア大賞の各部門の中で個人的に一番感慨深いのは、好きなメーカー賞。時代の主役としての存在感を衆目が認めたという大きな意味があるわけで、結果を知る度に感動でグッと来る。（杉田）

●今号から本誌は横組に変更。統一感を出せる攻略本ではなく、雑多な情報が入り交じる雑誌としては初挑戦となる。誌面の流れやデザイン論法も縦組とは違ってくるので、当分は試行錯誤が続きそうだ。（霜田）

●技表本を作るのは、本当に大変。マスターアップ後ギリギリの状況で三千以上の技を表にするので、時間との勝負です。ナムコ開発の方も頑張ってチェックしてくれました。有効に使ってください。（マッスル北裏）

●業界のお約束（年末進行）というヤツで、ゲーセンに行けないのが残念。遊びたいゲームは稼働しているのに、机に向かって悶々と仕事……。このウップンは年末年始に晴らす!!（八郎潟の男・いたきょ～）

●本誌と「闘劇魂 Vol.2」の攻略で、まさに「北斗の拳」漬けだったこの1カ月。作業終盤にはゲーセンにも出回り、一般ユーザーの攻略スピードには驚かされるばかり。ニーズに合った記事を作れるよう精進します。（河野）

●『KOF XI』、『旋光の輪舞』ムック＋「闘劇魂 Vol.2」とリニューアルが重なって、ヒジョーに忙しかった。できる時間内で、やれることをすべて詰め込んだので、はがきで感想をぜひ聞かせてくださいな。（&ぅ）

●アルカディア大賞の編集部特別賞に輝いた「ガンダム SEED」。格闘ゲームとトレカゲームに集中している対戦市場に、大いなる活気を与えてくれた名作だったと思います。次は「GCB」に期待!（陸戦型まこ～る）

●読者大賞の投票を集計していると、1日ごとに順位が入れ替わるという、「アイマス」と「三国志大戦」の首位争いが印象的だった。来年は多くのタイトルが首位争いに参加してくれるといいね。（おじゃ）

●対戦格闘が盛り上がっているような気がする。中でも気になるのが「北斗の拳」。担当ライターのプレイを後ろからボケっと見ているだけなのだが、それだけでもおもしろい。サウザー使ってみたい。（野口）

●コーナーの趣旨を理解し、イチからレイアウトを考え、ライターと打ち合わせし、ページを作る。雑誌制作の困難さを今月改めて実感しましたが、それが次の仕事で役立つかどうかは別の話なのでした。（勝田）

●今月は、自分が何のために記事を作っているのか、編集者としての本分を見失ってはいけないなと痛感した次第です……。今号から誌面が刷新されていますが、むしろ大事なのは変わらぬ信念か。（上野）

●ついに始まる闘劇予選。中でも注目したいのは、『GGXX SLASH』と『サムスピ』。特に『サムスピ』は最初のイメージと異なり、すごく奥が深い良ゲーです。参加するタイトルに迷っている人には、超オススメ。（岸）

●ロゴも組みも開きも変わってリニューアルを果たした本誌、皆さんの手元に無事届いていますでしょうか。あ、それこそ魂が吸い取られそうになるほど頑張った「闘劇魂 Vol.2」も発売中なのでぜひ。（花澤）

●今回から編集に加わりました、及川です。入るやいなや誌面リニューアルでとまどうことばかりでしたが、これからどんどん面白い誌面を作っていきたいと思います。よろしくお願いします!（及川）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合せは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　野田 稔
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKSNEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　北裏 裕章／伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／勝田 周／上野 真嗣／岸 俊行／花澤 貴宏／及川 司
■編集協力（五十音順）　age／赤男／飛鳥／伊勢猫／FAG／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／ガト／キャベツ／KYO／極限堂／閃屋／GrayZone／来栖／京城／ケンちゃん／小山 祥之／C・LAN（トリスター）／Joe／庄司卓／書記／新丸一／ずるずる／センダイ／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／垂れ／ちゃっきー／トモノ／ニクマン／ニョホ／ノブ／袴田 直樹／パチ／罰帝／ハメコ。／福田柵太郎／三重県の山本さん／ミシマスター／ミスター／モミアゲ／ユウ
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬（株式会社THINKSNEO）
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio T（小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／和田 貴光）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／斉藤コーキ／saxyun／G=ヒコロウ／堤利一郎／ムドウ
■業務部　青木 孝道　割石 芳司
■営業部　後藤 剛　堂前 秀隆　中村 宣忠　廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男　原川 朗広　八田 竜馬　樋口 尚子
■編集総務　須藤 史紀　高木由美子　山内ユリコ

月刊アルカディア 2月号 [No.069] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.069

第7巻 第2号 通巻第69号 平成18年2月1日発行(毎月1回1日発行)　雑誌11547-02

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail post@arcadiamagazine.com

■印刷所:凸版印刷株式会社

アルカディア本誌・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときは定期購読が一番確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円[送料]×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
月刊アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(GUILTY GEAR XX SLASH／アイドルマスター／闘劇魂／アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦／など)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
エンターブレインストア
メールアドレス　cs@eb-store.com
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
電話によるお問い合わせは下記、弊社カスタマーサポート(0570-060-555)まで。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は62～63ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア2月号[No.69]アンケート対応番号

1	鉄拳5 DARK RESURRECTION
2	北斗の拳
3	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
4	第六回 アルカディア大賞発表
5	アーケードニュースアナライズ
6	アルカディアデータベース
7	日本縦断 ゲームセンターマップ
8	リニューアル記念特大読者プレゼント
9	トイズマーチ2
10	式神の城Ⅲ
11	メタルスラッグ6
12	THE KING OF FIGHTERS XI
13	Quest of D Ver.2.0 護符の継承者
14	THE HOUSE OF THE DEAD 4
15	マリオカート アーケードグランプリ
16	SEGA GOLFCLUB Version 2006 NEXT TOURS
17	カウンターストライク ネオ
18	エスプガルーダII
19	コブラ・ザ・アーケード
20	アイドルマスター
21	ベースボールヒーローズ
22	闘劇'06 予選開催店舗リスト
23	GUILTY GEAR XX SLASH
24	サムライスピリッツ 天下一剣客伝
25	ネオジオバトルコロシアム
26	メルティブラッド アクトカデンツァ
27	三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.11)
28	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
29	アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
30	WCCF ヨーロピアンクラブス 2004-2005
31	アンダーディフィート
32	ドラゴントレジャーⅢ
33	鉄拳5 Version. 5.1
34	アーケーダー・ネオ特別編
35	beatmaniaIIDX13 DistorteD
36	ポップンミュージック13 カーニバル
37	BEMANIトップランカー決定戦
38	GuitarFreaksV2
39	DrumManiaV2
40	ビートレイジング
41	クイズマジックアカデミー3
42	超ドラゴンボールZ
43	プライズワンダーランド
44	年賀状スペシャル
45	KOFッ子プラネット
46	アルカディア フロンティアーズ
47	新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
48	設定資料集
49	アーケードゲームライブラリー
50	おしゃれ魔女 猛者and通信
51	VGMラボ
52	ゲームセンターイベントリスト
53	アルカディアクーポン
54	ハイスコア全国集計
55	次号予告
56	房総ゲーセン狂騒曲
57	編集後記

Q7.学校・職業・その他

1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	会社員
5	高校1年生	14	自営業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	フリーター
8	短大生	17	無職
9	専門学校生		

アルカディア No.69 アンケートはがき

P.216にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった記事の番号をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2.期待はずれだった記事の番号をお書きください。また、理由もお書きください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3.興味の無い記事の番号をお書きください。また、理由もお書きください。

A3.

番号		番号		番号		理由	

Q4.過去、闘劇に参加されたことはありますか?

A4. □はい （参加タイトル： ） □いいえ

Q5:闘劇'06に参加される予定はありますか? また、参加予定の場合はそのタイトルも教えてください。

A5. □はい （参加タイトル： ） □いいえ

Q6. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A6. （ ）

Q7. 今号の付録小冊子について、ご意見･ご感想を教えてください。

A7. （ ）

Q8. 2006年の抱負を教えてください。

A8. （ ）

Q9.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9.〔 〕ページ〔 〕さんの投稿

リニューアルについてのご意見･ご感想をお書きください

〔 〕都 道 府 県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

Alfa System

SKonec

ずっと私がいますから。

式神の城 III

SHIKIGAMI NO SHIRO EPISODE-3

中東欧の小国アルカランドで突如発生した、連続失踪・昏睡事件。
皇太女マーコ内親王は、難事件解決のために世界最高の捜査能力を持つ日本に協力をもとめた。
神霊庁は、警察機構に協力する民間の霊能力者達と接触し契約を結び、彼らを送り込むことに成功する。

**ハイリスク・ハイリターンなスコアシステムで
極限のスリルを体験できる、迫力の縦画面縦スクロールシューティング!**

このゲームだけのスコアシステム「テンション・ボーナス・システム」!敵や敵弾にプレイヤーが近づく事で、スコアや敵を破壊した時に発生するアイテムの出現個数に倍率がかかります。スコアを稼ぐには自らの身を危険にさらさなければならないという、ハイリスク・ハイリターンなゲーム展開を体感することができます。

- 2人同時プレイでのインターネットランキングへのスコア登録可能。
- 『通常攻撃』『式神攻撃』『特殊攻撃』3種を状況によって使い分け。
- プレイヤーキャラクターは9人18パターンから選択が可能。

株式会社タイトー 本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 TAITO WEB SITE http://www.taito.co.jp 株式会社タイトーお客様相談センター TEL:0120-57-0788(年中無休10:00~18:00)

※ここに記載した製品の仕様・画面は、予告なく変更する場合がございますので、ご了承下さい。

月刊アルカディア ARCADIA 069
発行人/浜村弘一 編集人/野田 稔 発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
enterbrain
●特別定価690円 本体657円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-02

4910115470260
00657